

Segunda Época-Número 23
MICRO Manía
195 ptas.
INCLUYE SUPLEMENTO
MICRO Manía
¡GRATIS con el nº23!
Los 50 mejores CARGADORES AMIGA
INFORME
Todas las compañías españolas de software
PREVIEW
ELVIRA
El terror llama a tu puerta
Atrévete con una nueva forma de jugar
E-MOTION
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 190 PTAS.
HOBBY PRESS
SPACE ACE
Dibujos animados para 16 bits
AMIGA. PC. ATARI.

LA LE

BATMAN

ES UNA SOMBRA EN LA OSCURIDAD, ES COMO UN SUEÑO. POR ENCIMA DE LAS CALLES DE GOTHAM ES UNA PESADILLA PARA LOS CRIMINALES.

LA LEYENDA HA VUELTO

AHORA LLEGA LA SEGUNDA PARTE DEL JUEGO QUE ESTUVO DE MODA EN MEDIO MUNDO. ACCION A TOPE EN ESTE JUEGO EN EL QUE TE SERAN NECESARIOS TODOS TUS REFLEJOS, ESTRATEGIAS Y DESTREZA, PARA CONSEGUIR SALIR VIVO DE ESTA GUERRILLA.

¡¡¡NO TE PIERDAS LA SEGUNDA PARTE DE OPERATION WOLF!!!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58





Y ESTA DE TU PARTE

EL MAS **RAPIDO**
Y EMOCIONANTE JUEGO DE COCHES.
PONTE AL VOLANTE DE TU PORCHE TURBO Y PERSIGUE A LOS CRIMINALES. ¿NECESITAS VELOCIDAD? APRIETA EL
TURBO BOTON
Y ACELERA A TOPE.
CALLEJEA POR LA CIUDAD
A LO LARGO DE LOS SUCIOS Y DUROS CAMINOS, ENTRA POR LOS ABARROTADOS TUNELES E INTENTA NO SALIRTE DE LA CARRETERA.









SEIS
EXCITANTES
NIVELES DE ACCION DONDE





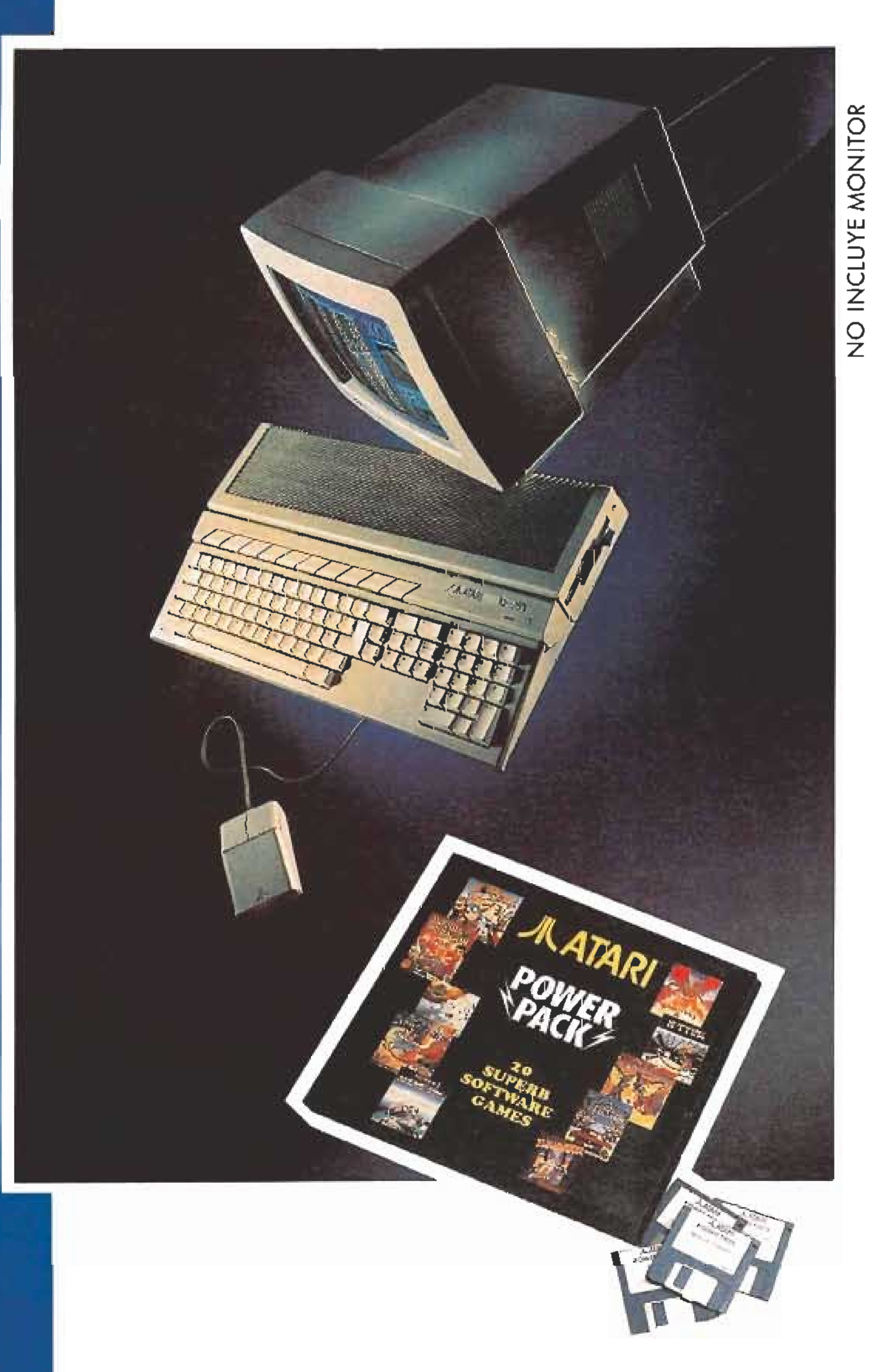
THE UNTOUCHABLES



CONTROLARAS AL EQUIPO DE ELITE DE ELLIOT NESS.
ENFRENTATE EN LA ESTACION, EN LA FRONTERA, EN EL ALMACEN, MIENTRAS REVIVES LOS MOMENTOS DE LA LUCHA DE NESS CONTRA CAPONE.

68.000 pts.

ESTA ES TU OPORTUNIDAD



NO INCLUYE MONITOR

ATARI 520 ST^FM SERIE ORO

Entre al mundo de los 16 bits, con el ATARI 520 ST^FM SERIE ORO. Ahora puedes disponer de toda la potencia del ordenador más premiado por la prensa internacional especializada, a un precio verdaderamente a tu alcance.

Además, el ATARI 520 ST^FM SERIE ORO incluye gratis el POWER PACK, que contiene 20 superjuegos y 6 programas de diferentes aplicaciones.

Tu ATARI 520 ST^FM SERIE ORO, todo lo que necesitas para entrar con buen pie en el mundo de los 16 bits.

EL POWER PACK CONTIENE:

- 20 superjuegos, para que vivas las aventuras más alucinantes.
- MUSIC MAKER, para componer la música que más te gusta.
- NEO CHROME, para dibujar tus obras de arte.
- FIR ST BASIC Y ST BASIC para programar en el lenguaje más apropiado.
- 1 ST WORLD para procesar textos y escribir muchas historias.
- ORGANIZER, programa que incluye dietario, fichero de direcciones y hoja de cálculo.

OFERTA VÁLIDA DEL 15 DE ABRIL AL 15 DE MAYO EN EL CORTE INGLÉS.



ATARI®

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid Telf. (91) 653 50 11



Sólo para adictos

Año VI. Segunda época - N.º 23 - Abril 1990 - 195 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Juan Carlos García
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
A. Tejero
Rafael Rueda
Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
María del Mar Calzada
Tel. 734 65 00
Redacción Administración y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98
Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)
Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
Ibérico
Depósito Legal: M-15.436-1985
Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532 Tel. 21 24 64
1.290 Buenos Aires (Argentina)
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

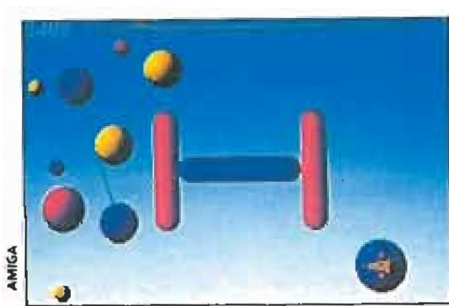


Solicitado control de O.J.D.

EN ESTE NÚMERO

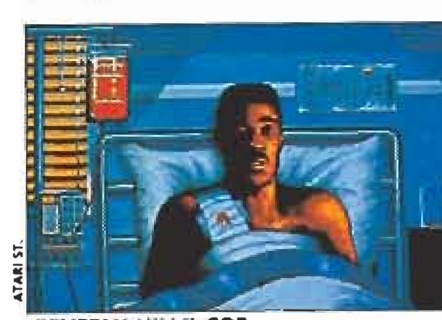
La primera página de nuestra revista está ocupada este mes por una singular galería de personajes. Einstein, protagonista de la carátula del revolucionario «E-motion» de U.S.Gold, comparte su presencia con la espectacular «Elvira», un auténtico mito americano que aterriza en España.




AMIGA
E-MOTION.


AMIGA
SPACE ACE.


SPECTRUM
MYTH.


ATARI ST.
BEVERLY HILLS COP

EDITORIAL



Estimado lector:
El ejemplar que tienes en tus manos es distinto a los demás por muchas razones.
En primer lugar, hemos batido nuestro propio récord de tirada, establecido en 130.000 ejemplares, con lo que reafirmamos nuestra posición de revista líder en el sector, dentro del mercado europeo, y por supuesto, del español.
En segundo lugar, hemos hecho un esfuerzo especial para incluir un cuadernillo con todos los cargadores para las últimas novedades en Amiga, realizados, en exclusiva, por nuestro equipo de expertos. Para aumentar la utilidad de este suplemento hemos incluido también una completa recopilación de todos los cargadores de Amiga hasta ahora publicados. Esperamos que lo disfrutéis.
En tercer lugar también notaréis que los temas referidos a ordenadores de 16 bits (Amiga, Pc y Atari) han pasado a integrarse plenamente con el resto de los contenidos. Esto es así porque generalmente, los programas aparecen simultáneamente en varios formatos, y carecería de sentido comentarlos repetidas veces, máxime cuando en la mayoría de los casos son bastante parecidos entre sí. No obstante, hemos mantenido una referencia a las demás versiones.
Por último, el precio. Tras casi dos años de grandes esfuerzos para evitar que los importantes aumentos de los costos de producción afectasen a los lectores, nos hemos visto finalmente obligados a fijarlo en 195 pesetas. En cualquier caso, pensamos que todavía sigue siendo lo suficientemente asequible como para que sigáis acudiendo a nuestra cita mensual.

Un saludo

Domingo Gómez
Director de Micromanía

FLASH

■ Sabemos de buena tinta que por ahí anda mucho "colgado" del «Kick Off». A todos ellos se han dirigido, hace unos días, los responsables de **Anco**, prometiendo suministrarles otra "dosis" de buen fútbol. **«Kick Off 2»**, que nada tiene que ver con el «Kick Off, extra time», estará disponible dentro de muy poco. ■

■ **Topo** acaba de anunciar que, allá por el mes de junio, comercializará la segunda parte de «Mad Mix», uno de los juegos que más popularidad y prestigio ha dado a la compañía. **«Mad Mix 2»** aparecerá en todos los formatos tanto de 8 como de 16 bits. ¿Nueva saga a la vista? ■

■ Los chicos de **Digital Integration** tienen por costumbre no realizar demasiados lanzamientos y tras el éxito obtenido, hace casi un año, con «F-16 Combat Pilot», han presentado **«Advanced tactical Fighter»** un nuevo simulador para St, Amiga y Pc. ■

■ La llegada del mundial de fútbol va a provocar, inevitablemente, la aparición de una avalancha de simuladores de este popular deporte. Para que vayáis tomando nota os adelantamos que la aportación de **U.S.Gold** al género llevará el nombre de **«Italia 90»**. Original ¿no? ■

■ Hace unos días el General Yvañez Luna, para más señas, director de enseñanza del **ejército del aire**, adquirió para apoyar las clases impartidas en las unidades de enseñanza, un buen número de **«F-19 Stealth Figther»** de la compañía americana Microprose. ¿Quién dijo que los juegos no son educativos? ■

■ De un tiempo a esta parte los virus informáticos están trayendo a más de uno de cabeza. Para remediarlo System 4 comercializará próximamente un disco que contiene los más populares **anti-virus** del mercado para Pc, Atari y Amiga; por supuesto allí también se encuentra el antídoto para el temido virus israelí. ■

E-MOTION

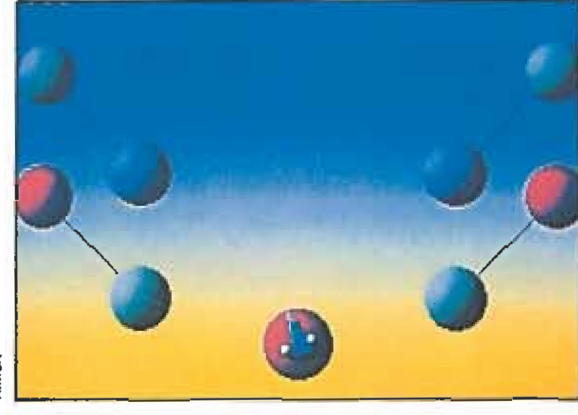
materia en mo

■ ***U.S.GOLD***

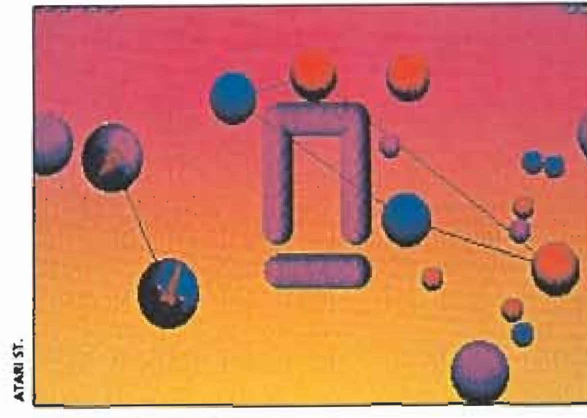
■ ***Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC***

■ ***V. Comentada: AMIGA***

Intentar olvidaros por unos momentos de simuladores de vuelo, arcades, videoaventuras o juegos de tablero. Tratar de concentraros en vosotros mismos, en la vida que fluye en vuestro interior, en las partículas en constante cambio, en cada uno de los átomos que forman vuestro cuerpo. Imaginarlos expandiéndose, en mutación, desapareciendo... ¿no es emocionante?.



El juego permite la participación de dos jugadores colaborando entre sí.



Una idea aparentemente sencilla da paso a un trepidante arcade de creciente adicción.

No, no os preocupéis, no vamos a tratar de explicaros en estas líneas ningún principio básico de la bioquímica, ni nada por el estilo, tan sólo vamos a hablaros de la última producción de U.S.Gold: «E-Motion», un juego auténticamente revolucionario que por su concepción, desarrollo y originalidad está, de antemano, llamado a tomar el relevo al programa más sorprendente de los aparecidos en los dos últimos años, «Tetris».

Formulación y leyes

La mejor manera de convenceros de esto es explicaros, sencilla y llanamente, que «E-Motion» esconde en su interior algo mucho más complejo que un simple juego de ordenador: todo un pequeño universo molecular regido por sus propias leyes. Básicamente éstas se reducen a dos (o por lo menos son consecuencia de ellas): dos partículas de igual color al tocarse se destruyen entre sí, mientras que dos partículas de distinto color, al colisionar, crean una nueva partícula. ¿Qué tenemos nosotros que ver con todo este proceso generativo/destructivo? —os estaréis preguntando, sin duda—. Pues mucho, —nos tememos—, porque nuestra misión en el juego consiste precisamente en conseguir hacer desaparecer de la pantalla todas las partículas que en ella se encuentren, desplazándolas con la esfera que controlamos. Sólo tras haberlo logrado se nos concederá el paso a la siguiente pantalla, siendo nuestro objetivo final completar los cincuenta niveles que componen el juego. A todos los escépticos que a estas alturas se estén planteando cómo algo tan aparentemente sencillo puede resultar divertido, nada mejor que recordarles que cuando «Tetris» apareció muchos se preguntaron también qué tenía de adictivo encajar piececita tras piececita...

Principios básicos

En cualquier caso, el programa, que permite la participación simultánea de dos jugadores colaborando entre sí, tiene muchos más entresijos en su desarrollo y de eso vamos a hablar precisamente, comenzando por el ciclo de vida de las partículas. Cuando aparecemos en pantalla podemos observar fácilmente como las partículas, por decirlo de alguna forma, «palpitan». El ritmo de estas palpitaciones aumenta paulatinamente, hasta llegar a un punto crítico en el que estallan en pedazos, completándose así su ciclo de vida. Si casualmente estáis pensando que entonces el juego es mucho más fácil de lo que parecía, —porque

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***La manera de jugar es bastante sencilla: el meollo de la cuestión consiste en intentar empujar con nuestra esfera una partícula contra otra del mismo color para que colisionen entre sí, destruyéndose.***

■ ***La técnica general aplicable al juego es, en cierto modo, la del billar, por lo que conviene calcular cuidadosamente la carambola que tenemos que hacer para que dos partículas se toquen, no despreciando la posibilidad de utilizar los obstáculos de la pantalla para que las partículas reboten contra estos, y haciendo uso también de la concepción "ilimitada" de la pantalla.***

■ ***Si nuestra barra de energía está al máximo podremos resistir dos explosiones, lo cual nos permite en pantallas muy complicadas, tratar de eliminar todas las partículas menos dos y dejar que éstas exploten, con lo cual pasaremos de pantalla en cualquier caso.***

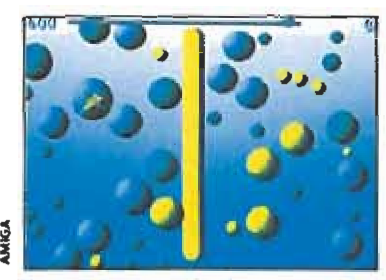
■ ***Si nuestra barra de energía está casi al mínimo e intuimos que no vamos a poder evitar que alguna partícula haga explosión, lo más conveniente es crear partículas latentes (ya sabéis, haciendo chocar partículas de diferente color) para absorberlas rápidamente.***

■ ***Algunas pantallas aparentemente complicadas tienen un planteamiento lógico que permite solucionarlas empujando únicamente determinadas partículas en ciertas direcciones. Observa detenidamente cada pantalla (utiliza para ello la pausa) antes de proceder a actuar.***

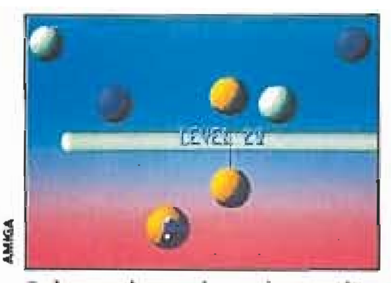
■ ***Ciertas pantallas ofrecen tal número de partículas interconectadas que resulta casi imposible eliminarlas sin que colisionen entre sí; en estos casos, es incluso aconsejable proceder de forma suicida haciéndolas chocar para formar un gran número de nuevas partículas. Con un cierto grado de fortuna a veces terminan por eliminarse entre ellas, o por lo menos acaban por quedar en una posición más favorable para ser eliminadas.***

■ ***Una vez que lleguemos al nivel 25 se nos ofrecerá la posibilidad de continuar la partida en esa misma fase al agotarse nuestras vidas.***

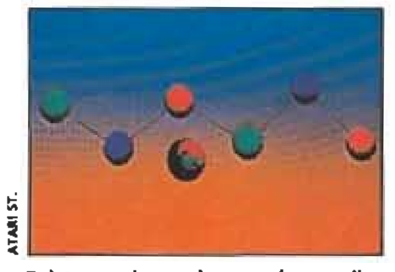




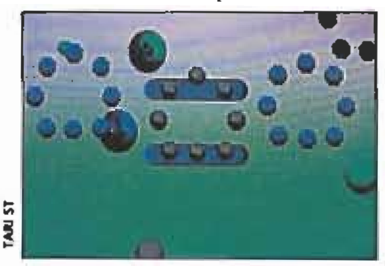
El juego consta de cincuenta niveles de dificultad progresiva.



Debemos hacer chocar las partículas del mismo color para destruirlas.



Existe una barra de energía que disminuye vertiginosamente.



Las píldoras energéticas tienen un aspecto similar al de las partículas.



La concepción «ilimitada» de la pantalla obliga a pensar cada movimiento.



Las fases de bonus tienen como finalidad aumentar considerablemente la puntuación.

bastaría con esperar a que las partículas exploten y se destruyan por sí solas—, os equivocáis, obviamente, pues existe una barra de energía situada en la parte superior de la pantalla que disminuye, vertiginosamente, cada vez que una de las esferas coloreadas hace explosión. Suponemos que casi no hace falta ni deciros que cuando esta barra se extinga totalmente perderemos una de las tres vidas con que comenzamos el juego.

Pasando al lado contrario, si el proceso de destrucción de una partícula es muy peligroso para nuestra energía vital, no ocurre así con su proceso de generación. Cuando dos partículas colisionan entre sí creando una nueva, ésta permanece durante unos breves instantes en estado "latente"(su tamaño es muy inferior al normal y no palpita), antes de pasar a convertirse en una partícula normal. Si aprovechamos ese momento crucial para absorberla, simplemente tocándola, observaremos cómo nuestro marcador de energía aumenta en el mismo número de unidades que lo haría disminuir una explosión.

Un punto sumamente importante para cerrar todo lo dicho hasta ahora sobre el marcador de energía es que tanto las explosiones como la absorción de partículas latentes son procesos acumulativos y además prioritarios, es decir, si explotan dos partículas a la vez se nos restará dos veces la cantidad de energía correspondiente a la explosión de una partícula, y aunque entremedias ocurra otro proceso, no será atendido hasta que se termine de realizar la resta de energía en curso. Por decirlo de otra manera, tal vez más evidente, nuestro marcador resiste un máximo de dos explosiones consecutivas, extinguiéndose totalmente si explotan tres. Desde que explotan las tres esferas hasta que la barra de energía llega a cero pasa un tiempo en el que es posible realizar otras acciones; sin embargo esto no valdrá para nada, pues se contabilizará antes la pérdida de energía que cualquier otro proceso, por lo que perdemos una vida.

En cuanto a otros puntos de interés sobre el desarrollo del juego falta hacer mención a la concepción "ilimitada" de la pantalla, las fases de bonus y la aparición de píldoras energéticas y de partículas inter-conectadas.

La pantalla ofrece la peculiaridad de que no tiene límites definidos en sus bordes, de forma tal que el lado derecho comunica con el izquierdo (y viceversa), del mismo modo que el superior lo hace con el inferior. Esto es aplicable no sólo a nuestra esfera, sino también a cualquiera de las partículas.

Las fases de bonus, que se pueden clasificar en tres tipos diferentes, tienen como única finalidad permitirnos aumentar notablemente nuestra puntuación, si bien esto dependerá directamente de la habilidad y rapidez en el manejo de la esfera.

Las píldoras energéticas aparecen ocasionalmente, (su aspecto es similar al de una partícula "latente" pero conviene no confundirlas), y una vez recogidas permiten destruir cualquier partícula simplemente tocándola.

Por último queda tan sólo hablar de las partículas interconectadas entre sí por finísimos cables elásticos, que hacen que una vez movida una la otra se mueva también al tirar el hilo de ella. Esto lógicamente nos complica mucho las cosas, siendo el peor de los casos aquel en que la partícula se encuentra interconectada a nuestra propia esfera.

SPECTRUM

Las partículas, en lugar de poseer diferentes colores, han sido marcadas con diferentes símbolos en su interior, lo cual nos permite agruparlas por parejas. Junto con el hecho de ser monocroma, la principal particularidad de esta versión Spectrum es estar dotada de un mayor nivel de dificultad.

AMSTRAD

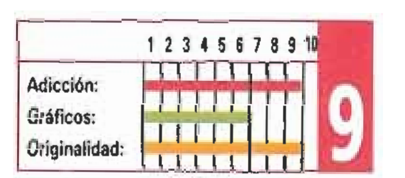
Si éste es tu modelo de ordenador no estás precisamente de enhorabuena, porque la versión Amstrad de «E-motion» es con diferencia la más floja de todas las realizadas: pobres gráficos, nefastos movimientos, deficiente respuesta del teclado y supresión de los hilos que interconectaban las partículas. Desastroso.

Postulado final

«E-Motion» es un juego sencillamente increíble, con un grado de originalidad difícilmente superable. Su concepción técnica es, sin embargo, muy sencilla debido a su propio desarrollo, y sus gráficos son también bastante simples. El sonido ofrece una calidad destacable, tanto en lo referente a la melodía de presentación como a los efectos sonoros de la partida.

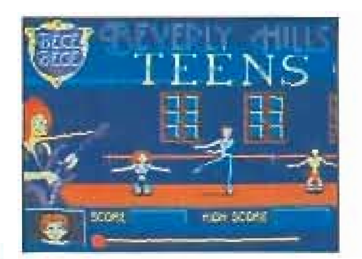
En cuanto al grado de adicción, qué os podemos decir... casi peligroso. Si no estáis dispuestos a dejaros vuestro precioso tiempo pegados a la pantalla durante horas mejor seguir anclados en vuestros viejos arcades y no abráis las puertas a la nueva era que se avecina: «E-Motion» la ha traído. ■

J.E.B.



FLASH

Marcha a la americana





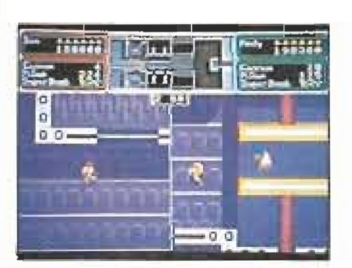
La compañía francesa Coktel Vision ha decidido traer a Europa, todo el sabor de América. Su próximo lanzamiento «Beverly Hills Teens», así lo prueba. El juego basado en una película de dibujos animados, reproduce tres escenas de la vida típicamente americana y está protagonizado por tres adolescentes. La acción transcurre entre el gimnasio —donde practicaremos el aerobic—, la hamburguesería y una casa de ensueño en la que han desaparecido unas misteriosas cartas.

La moda de los puzzles



Por primera vez en la historia de los videojuegos, Domark y Atari Games, han seguido conjuntamente el proceso de realización de «Klax», una máquina de Atari Games, basada en una idea tan simple como adictiva. En el estilo de «Tetris», pero con perspectiva frontal en tres dimensiones, nuestro objetivo es formar columnas horizontales, verticales o diagonales con tres fichas del mismo color. El juego estará disponible en Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari, Amiga y Pc.

Mano a mano contra el mal





«Crackdown», la última producción de U.S.Gold, tiene ese "toque" de los arcades clásicos que promete provocar más de un ataque de adicción. El juego, para uno o dos jugadores, presenta la pantalla divida en dos bloques en los que se observa el deambular de los osados protagonistas por el laberinto que sirve de escenario. Nuestro objetivo, como agentes del F.B.I. es destruir la compleja base desde la que el malvado de turno pretende destruir el mundo, colocando tres bombas a lo largo del complejo. «Crackdown» estará disponible para Atari y Amiga y todos los formatos de ocho bits.

Juegos para Sega

Doce juegos, dentro del catálogo comercializado en España, para la consola Sega pasarán a costar a partir de ahora 1900 ptas. Por citar algunos títulos, la oferta alcanza a: Teddy Boy, Super Tennis, Enduro Racer, World Grand Prix.

ACTUALIDAD

NUEVO RÉCORD DE EMILIO BUTRAGUEÑO



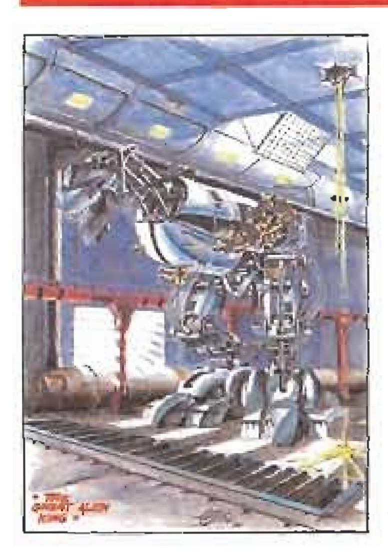
Ha pasado más de un año desde que Emilio Butragueño pasó por primera vez por las pantallas de nuestros ordenadores de la mano de Topo Soft. El juego despertó, en su día, una intensa polémica entre sus muchos defensores y sus muchos detractores, pero el tiempo ha confirmado que, sea cual sea la opinión sobre el programa, éste ha sido un auténtico récord de ventas. Como prueba de ello durante el pasado mes de marzo el popular futbolista recibió la «cassette de platino» que acredita que han sido producidas 100.000 mil unidades del juego. ¡Todo un récord!

NIZA: REUNIÓN EN LA CUMBRE



La ciudad francesa de Niza ha sido el escenario de la reunión anual de la compañía americana Mirrorsoft con los medios de comunicación. En el encuentro se dan cita las más prestigiosas revistas informáticas europeas y allí ha estado Micromanía. Un año más los responsables de la compañía han presentado todos los lanzamientos de los diferentes sellos que forman el grupo: Cinemaware, Logotron, Spectrum Holobyte e Imageworks. En el próximo número encontraréis un amplio reportaje sobre lo que allí aconteció; manteneros a la escucha.

VAYA MONSTRUOS





▲ Manuel Estévez Guisantes

◀ Alfonso Abad Lera

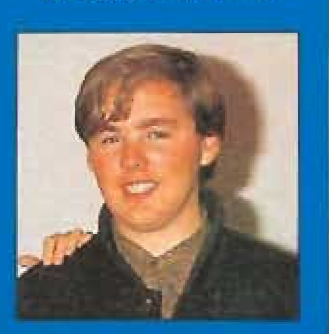
Hay que reconocer que esta vez nos lo habéis puesto muy difícil. Hemos necesitado muchas horas para seleccionar entre todos los fabulosos dibujos recibidos los dos ganadores del concurso A.M.C. Los elegidos han sido Alfonso Abad Lera de Valladolid y Manuel Estévez Guisantes de Pontevedra, ya que ambos han demostrado ser unos auténticos "monstruos" del dibujo. ¡Enhorabuena!

MUY A MANO

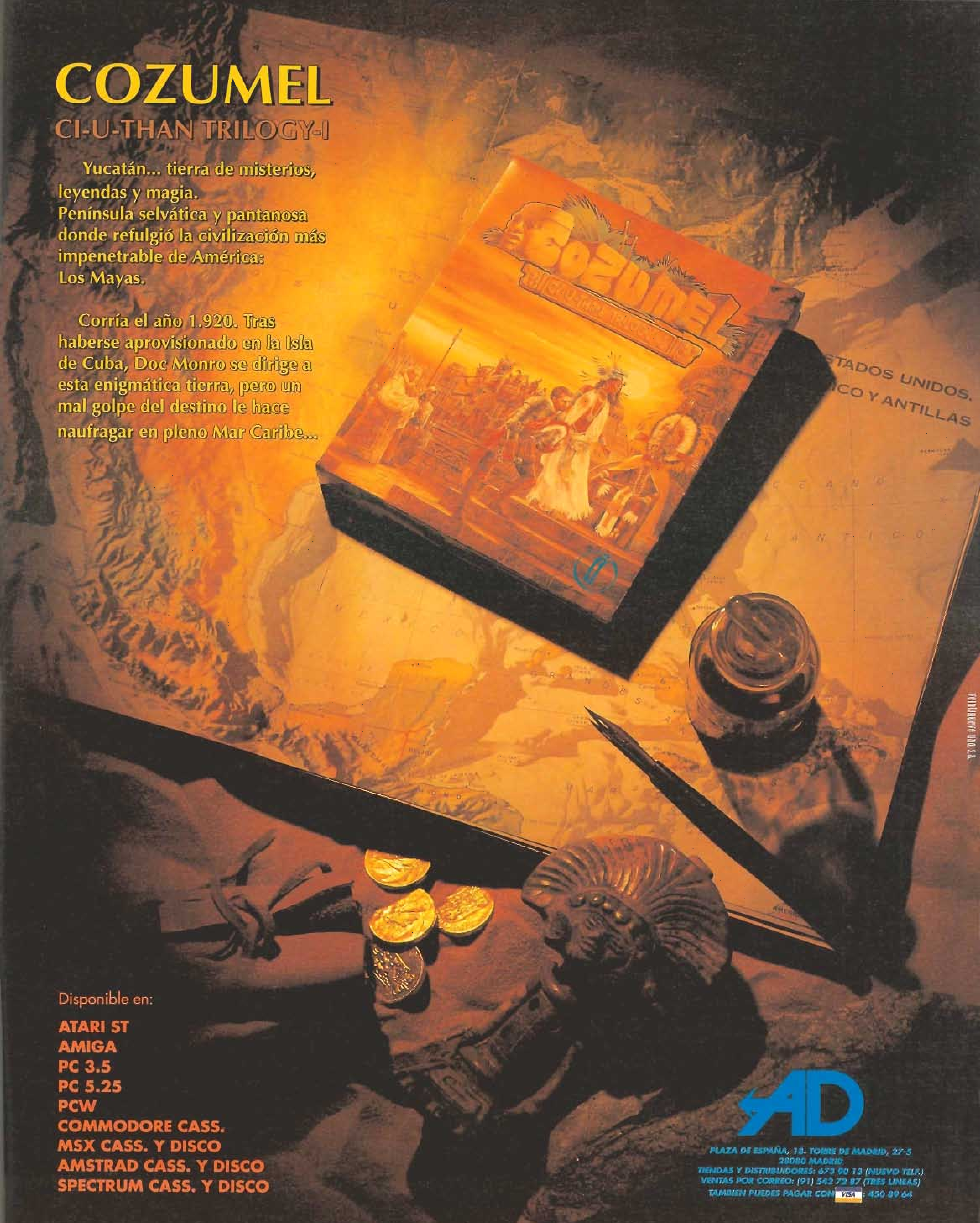


Por fin han llegado a España las miniconsolas de Konami que os presentamos hace unos meses. Cada máquina costará 4.490 ptas. y de momento han sido editados seis títulos —recordar que los juegos para esta consola portátil no son intercambiables—. Clásicos entre los clásicos como «Top-Gun», «Gryzor», o «Skate or die», ahora a tu alcance, para echarte unas partiditas, sin organizar mucho escándalo, en cualquier lugar.

ESTO ES HOLLYWOOD

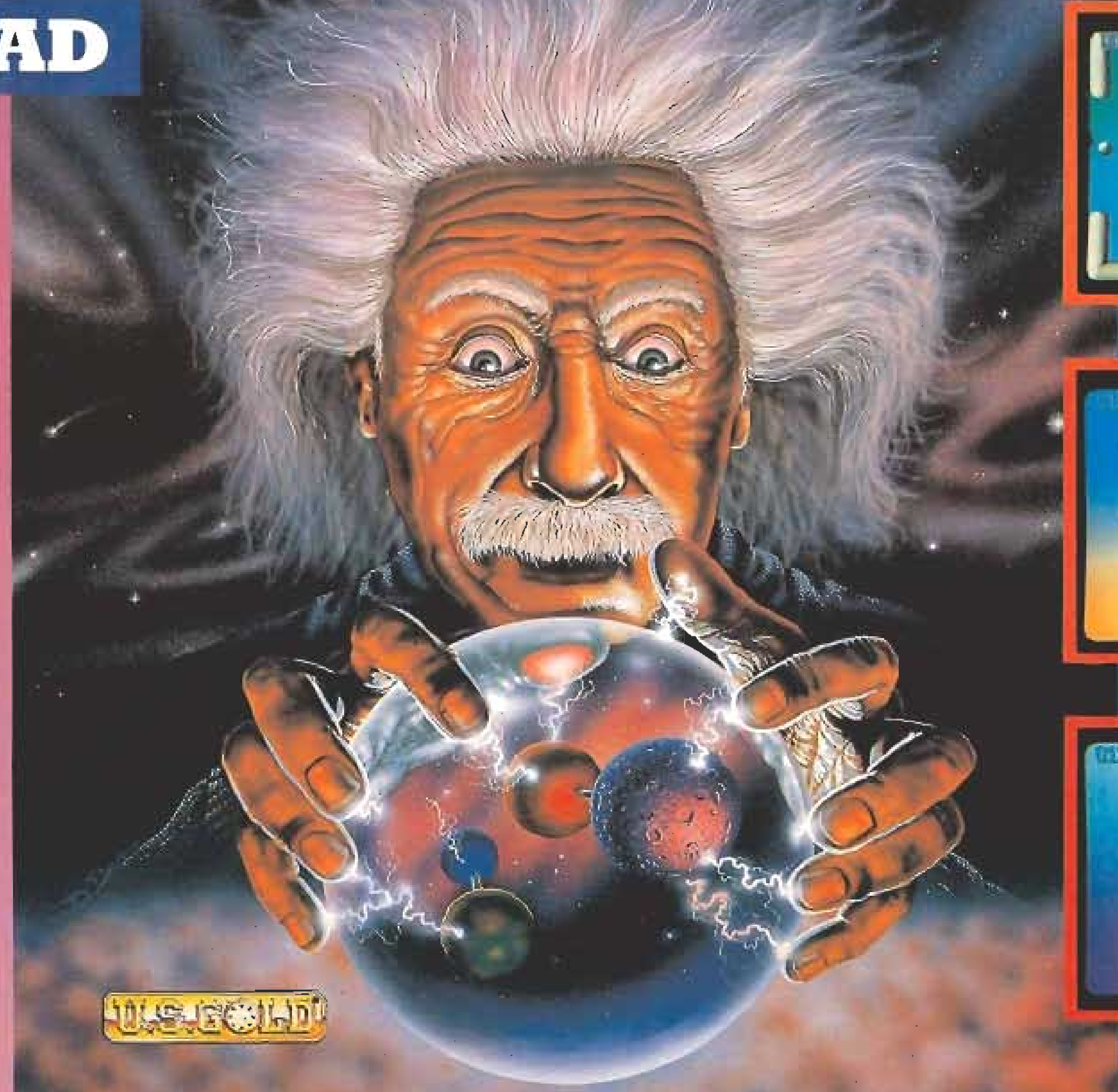


Erbe Software hizo públicos hace unos días los resultados del sorteo «Esto es Hollywood», en el que han participado los compradores de los juegos editados con esta promoción. Rubén Martín Sánchez de Málaga ha sido el afortunado ganador del fantástico viaje. ¡Enhorabuena!



COZUMEL
CI-U-THAN TRILOGY-I
Yucatán... tierra de misterios, leyendas y magia. Península selvática y pantanosa donde refulgió la civilización más impenetrable de América: Los Mayas.
Corría el año 1.920. Tras haberse aprovisionado en la Isla de Cuba, Doc Monro se dirige a esta enigmática tierra, pero un mal golpe del destino le hace naufragar en pleno Mar Caribe...
Disponible en:
ATARI ST
AMIGA
PC 3.5
PC 5.25
PCW
COMMODORE CASS.
MSX CASS. Y DISCO
AMSTRAD CASS. Y DISCO
SPECTRUM CASS. Y DISCO
AD
PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5
28080 MADRID
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 90 13 (NUEVO TELF.)
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87 (TRES LINEAS)
TAMBIEN PUEDES PAGAR CON VISA: 450 89 64

¡¡AQUI TIENES LO QUE



HABILIDAD

E-MOTION

¿Quieres sentir lo que sentía E-instein cuando observaba el movimiento de los átomos, moléculas y demás partículas? ¡E-Motion es tu oportunidad!

DISPONIBLE EN:
Spectrum disco
Spectrum cinta
Amstrad disco
Amstrad cinta
Commodore 64
Atari
Amiga
PC



BLACK TIGER

Hace mucho tiempo cuando el mundo era un lugar oscuro y demoníaco, tres dragones infernales sembraron el pánico y la destrucción. Sólo un hombre tuvo el poder y el valor para aceptar el desafío. BLACK TIGER... la salvación está en tus manos!

BLACK TIGER
CAPCOM



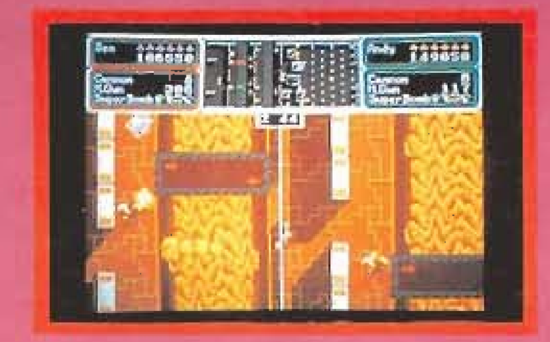


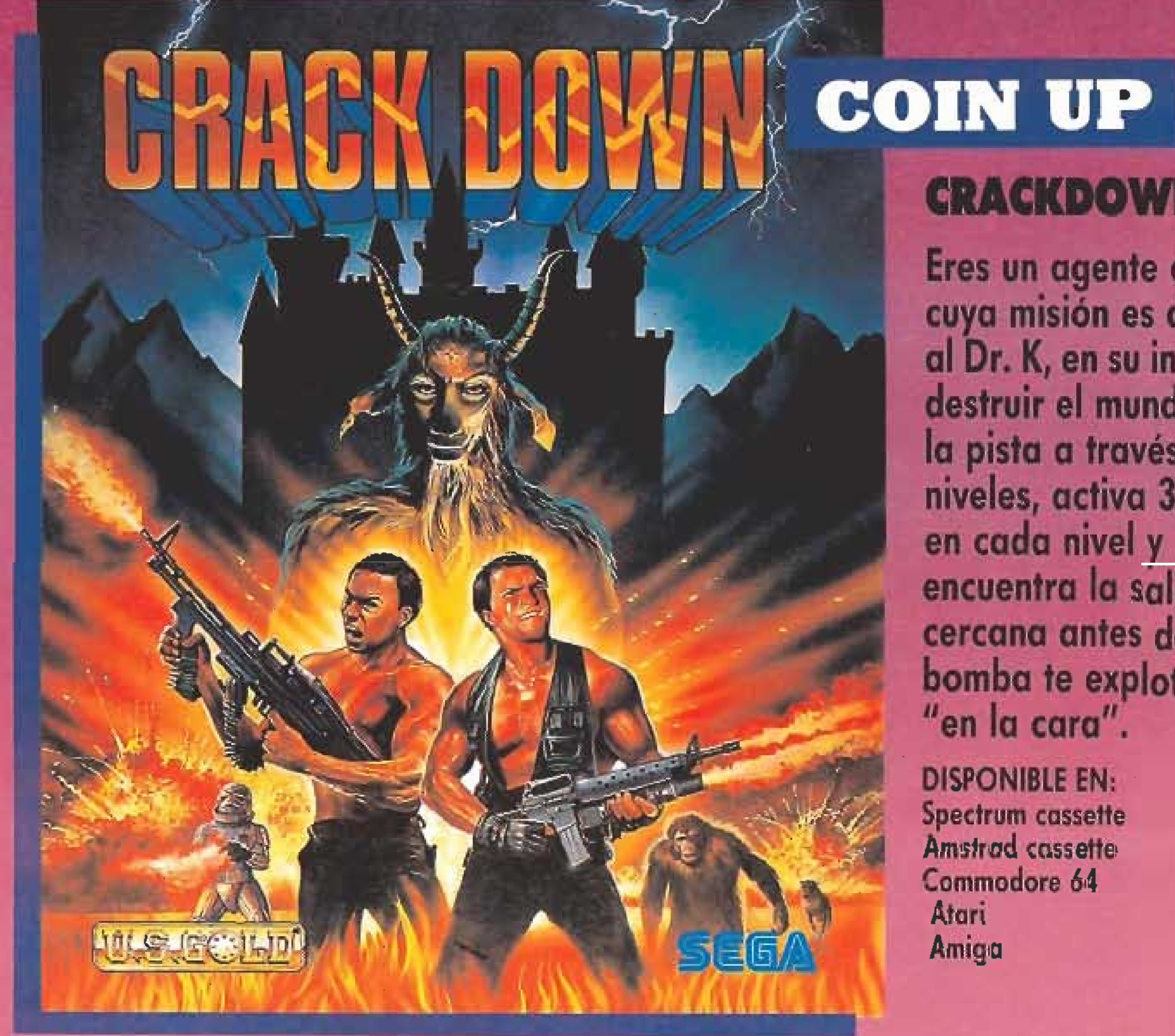
DISPONIBLE EN:
Spectrum disco
Spectrum cassette
Amstrad disco
Amstrad cassette
Commodore 64
Atari
Amiga

ESTABAS BUSCANDO !!









COIN UP

CRACKDOWN

Eres un agente del F.B.I. cuya misión es detener al Dr. K, en su intento de destruir el mundo. Sigue la pista a través de 16 niveles, activa 3 bombas en cada nivel y encuentra la salida más cercana antes de que la bomba te explote "en la cara".

DISPONIBLE EN:
Spectrum cassette
Amstrad cassette
Commodore 64
Atari
Amiga









ESTRATEGIA

HEAVY METAL

¿Podrás planear una estrategia lo suficientemente buena como para mantener a tus hombres luchando en tres frentes distintos a la vez? ¿Podrán vencer? Tus aptitudes como estratega y hombre de acción jugarán un papel fundamental.

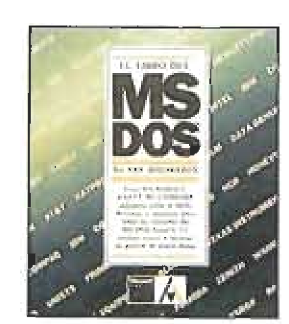
DISPONIBLE EN:
Spectrum cassette
Spectrum disco
Amstrad cassette
Amstrad disco
Atari
Amiga
PC

ERBE

LIBROS

SISTEMAS OPERATIVOS

EL LIBRO DEL MS-DOS



546 págs. 3.710 ptas.

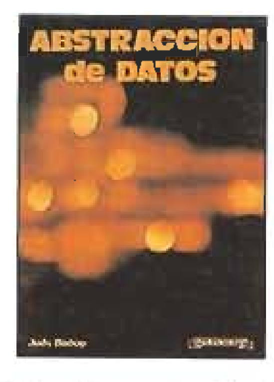
Concebida como un intento de convertirse en la guía definitiva sobre este popular sistema operativo, en ella se incluye un completo repaso sobre cada uno de sus comandos, así como otros temas de utilidad referentes a la gestión de discos duros. La guía ha sido revisada y adaptada para todas las versiones del MS-DOS hasta la 3.3, e incluye información sobre la 4.0.

Van Wolverton ***

Anaya | NIVEL «I»

PROGRAMACIÓN

ABSTRACCIÓN DE DATOS



191 págs. 1.650 ptas.

La abstracción de datos está revolucionando auténticamente la metodología de la programación, la concepción de programas y el diseño de lenguajes. Este libro proporciona una completa introducción sobre este concepto, con multitud de ejemplos prácticos sobre los lenguajes Ada y Pascal, e incluso una completa bibliografía sobre las publicaciones aparecidas sobre este tema.

Judy Bishop ***

Paraninfo | NIVEL «C»

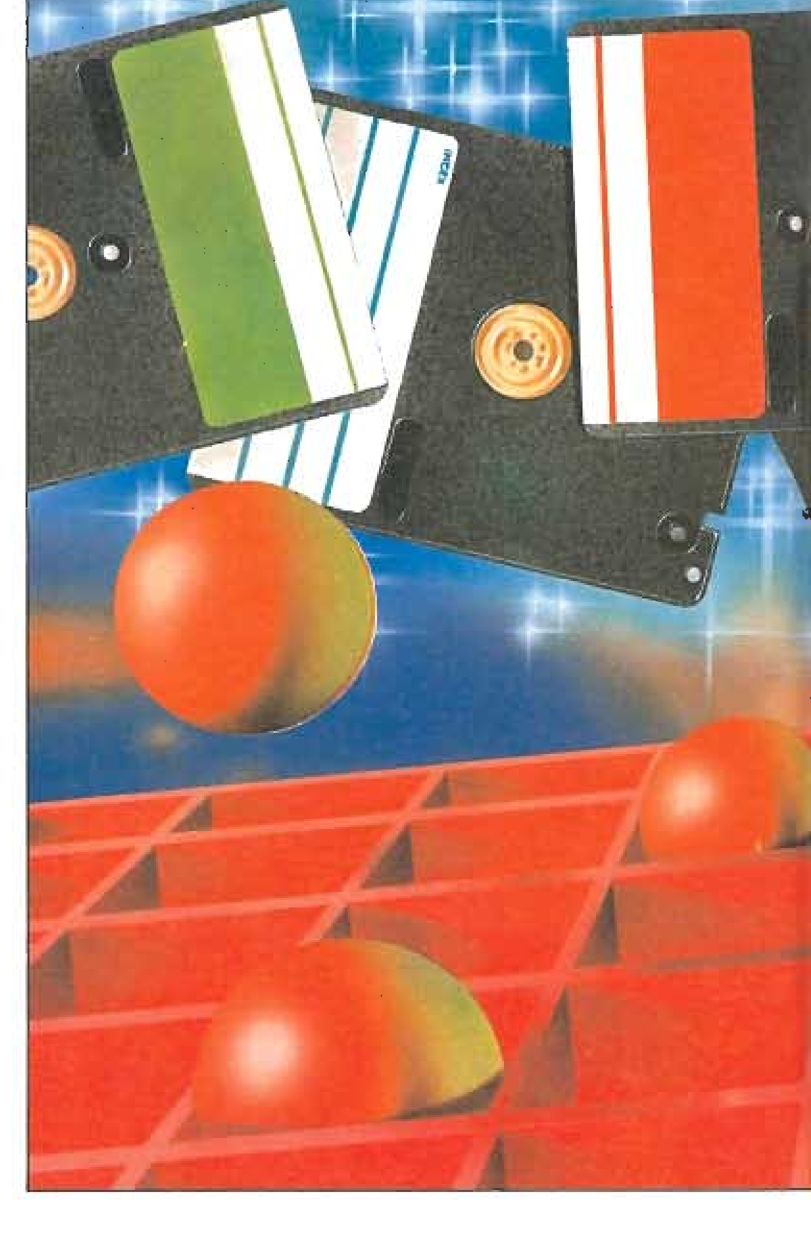
*PÉSIMO **FLOJO ***NORMAL ****BUENO *****MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTO NIVEL E: PARA EXPERTOS

OPERA SOFT quiere aclarar que los autores y derechos de los juegos «CORSARIOS», «ULISES» y «GUILLERMO TELL» son solamente suyos y que nada tienen que ver con el juego TUMA-7 como da a entender el anuncio de este juego publicado en el número pasado de esta revista.

INFORME

COMPAÑÍA

Con los dos informes que van a ocupar tanto éste, como el próximo número, vamos a intentar dar un nuevo enfoque a nuestros, hasta ahora habituales, estudios sobre el mundo del software, y para ello vamos a trasladar nuestra atención hacia las compañías que han sido protagonistas de la producción en este campo. Son ellas las que han elevado la calidad de los videojuegos hasta listones que parecían imposibles de alcanzar y han creado una nueva industria que, de momento, sigue en constante e imparable expansión.



Los comienzos fueron difíciles, pues el número de máquinas no hacía rentable la puesta en marcha de un gran esfuerzo empresarial.

Entre el programador y el usuario gira una compleja estructura que hace posible que el juego llegue al mercado.

Una de las características del mundo industrial actual es la estrecha interacción entre sus diferentes campos. Todas las industrias no solamente necesitan unas materias primas, proporcionadas generalmente por otras industrias, sino que además elaboran productos que, de nuevo, generan nuevas actividades a su alrededor. Estamos casi seguros de que los creadores del Spectrum y el Commodore 64, allá por 1982, no eran en absoluto conscientes de que al introducir sus máquinas en el mercado iban a provocar la creación de decenas de compañías, con centenares de puestos de trabajo, destinadas a crear software para ellas.

Los comienzos fueron tímidos y difíciles pues el relativamente reducido número de máquinas en circulación no hacía rentable la puesta en marcha de un gran esfuerzo creativo y empresarial, pero el insospechado auge de ventas de estos ordenadores hizo que, en el breve espacio de dos años, comenzaran a surgir como hongos compañías productoras de software que, primero de forma artesanal y luego a gran escala, intentaban aprovechar el inmenso mercado que se había abierto ante ellas. Y es que, como todos sabemos, un ordenador sin software no es más que una caja llena de cables y teclas.

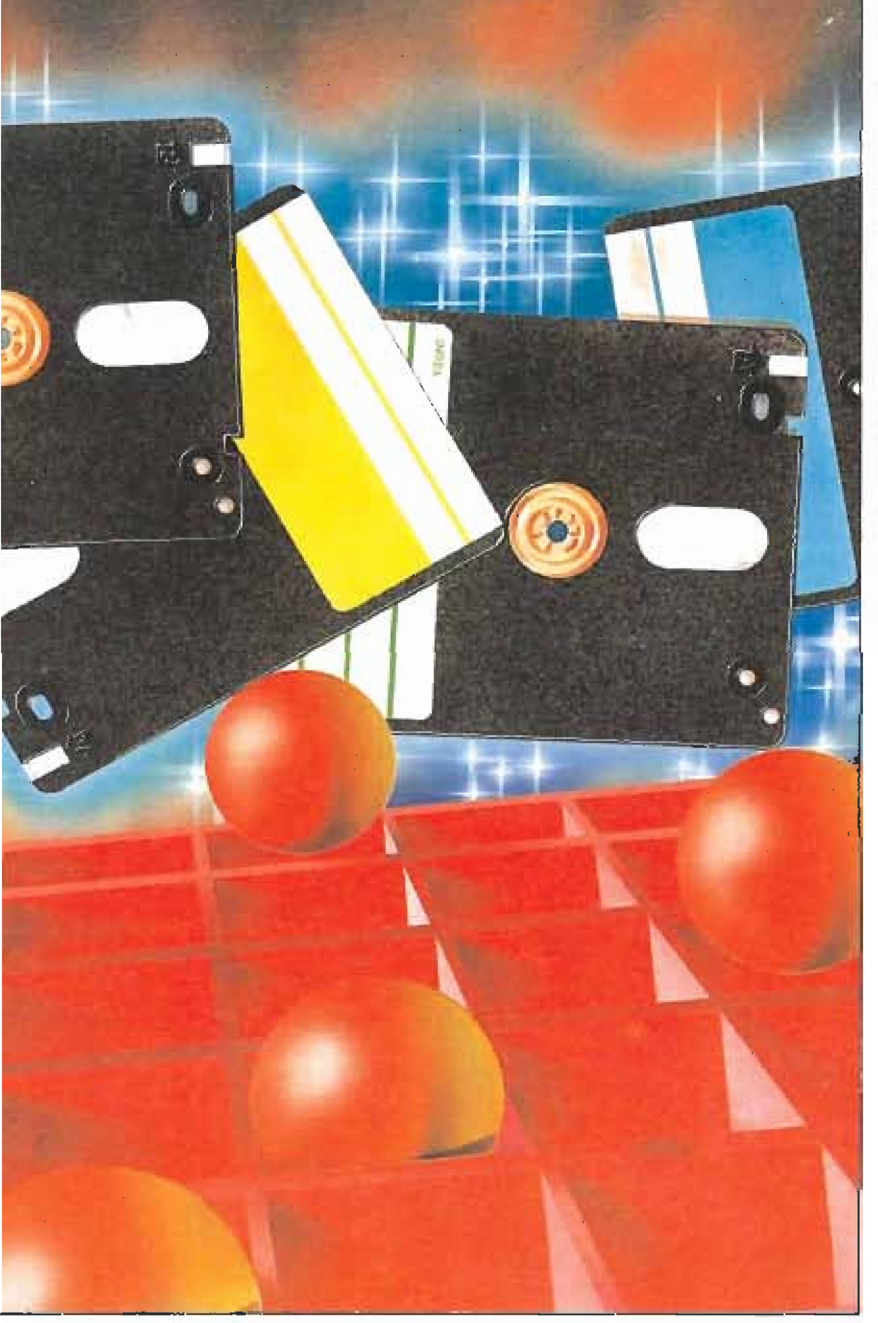
Tras la ardua labor de los pioneros, nuevas máquinas como Amstrad surgieron con el terreno ya abonado. Cada vez eran más los fabricantes de ordenadores que luchaban por el lucrativo mercado de los «home-computers» y, aunque parezca una paradoja, fueron también las compañías de software las que, al dejar de producir programas para ciertos modelos, forzaron la desaparición de máquinas como el Dragón o el Oric.

Se ha hablado mucho del fenómeno del Spectrum comparándolo con la pescadilla que se muerde la cola: se produce software para el Spectrum porque es el ordenador más vendido, y el Spectrum se vende porque es el que más software tiene. Aspectos similares a éste han sido incluso utilizados por la publicidad de los fabricantes de ordenadores, conscientes como ninguno de que su máquina estará condenada al fracaso si no cuenta con una amplia biblioteca de programas. Este ha sido también, aunque sin duda a otra escala, el motivo básico que ha llevado al imparable desarrollo del mercado para compatibles PC, pues cada nuevo PC sale al mercado con la garantía que supone disponer de forma inmediata de miles de programas.

Por tanto vamos a ocuparnos ahora del componente humano que se esconde detrás de los mejores juegos del mercado. No vamos a llegar sin embargo hasta el programador, verdadero y único creador de todos los juegos que llegan hasta nuestras manos, sino que vamos a detenernos en la poderosa infraestructura que canaliza el trabajo del programador y decide el ca-



S DE SOFTWARE ESPAÑOLAS



Pequeñas compañías han dado origen en nuestro país a una importante industria que da trabajo a cientos de personas.

mino que el producto finalizado seguirá en el mercado. Son, en suma, las compañías de software las que hacen y deshacen programas, aceptan o rechazan las ilusiones de muchos creadores noveles, mueven los poderosos hilos de la publicidad y condicionan su propia existencia al éxito de esos programas que, como si se tratara de verdaderos hijos, son depositados en un mercado cada día más exigente e implacable, que será quien, en última instancia, dirá la última palabra. A ellas, y en primer lugar a las españolas, dedicamos estos dos capítulos.

Dinamic, o la veteranía

Se pueden decir muchas cosas de Dinamic. Fue la primera y eso nunca se olvida, y por tanto para los usuarios más veteranos su nombre se asocia con una serie de títulos que formaron parte de una época dorada que, por suerte o por desgracia, se fue para no volver. Dinamic ha sabido sobrevivir en tan difícil mundo adaptándose constantemente a las exigencias de los nuevos tiempos y ha pasado de una plantilla mínima que realizaba sus primeras obras de forma casi artesanal a una importante industria que da trabajo a muchos programadores y grafistas. Con leves altibajos en su producción, el nombre de Dinamic ha sido siempre asociado con calidad. Fueron los mejores (tal vez porque, prácticamente, eran los únicos) y para muchos lo siguen siendo.

Como otras tantas compañías nacionales y extranjeras, el nacimiento de Dinamic está estrechamente ligado con el Spectrum. Con la única ayuda de un cassette y un televisor en blanco y negro, los primeros productos de la compañía salen al mercado con unos medios realmente mínimos, pero poseen una calidad gráfica hasta entonces desconocida en la mayoría de los programas que llegaban desde Inglaterra. La aparición de la primera compañía española es recibida con entusiasmo por el, todavía incipiente, mercado nacional que, hasta entonces, se alimentaba exclusivamente de juegos ingleses y estamos seguros de que los más viejos del lugar aún conservarán en sus estantes esas copias del «Mapsnatch», «Videolimpic» o «Yenght» que se asocian con unos tiempos lejanos y difíciles.



Dinamic ha sabido sobrevivir en tan difícil mundo adaptándose a las exigencias de los nuevos tiempos.



Mucho ha llovido desde el mítico «Babaliba», en el software español.



Con «Fernando Martín» comienzan en España los fichajes de deportistas para los videojuegos.



«Game Over». Espectaculares portadas animarán nuestros estantes.

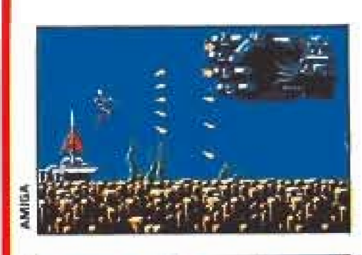
También de esta época es la única incursión de la compañía en el mercado de las utilidades gráficas con su «Artist» y el primer verdadero éxito de ventas: «Saimazoom», una divertida videoaventura en la que Johnny Jones, supuesto hermano de Indiana, atraviesa un gran mapeado para recoger cuatro sacos de café. «Babaliba» se convierte en la segunda parte del programa anterior trasladando la acción a un palacio árabe en el que nuestro protagonista debe raptar a una princesa, liberar a un prisionero y robar un fabuloso tesoro.

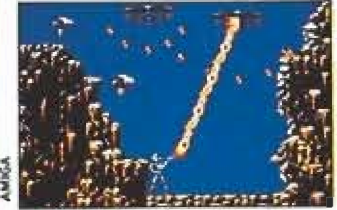
La tercera parte de la trilogía se denomina «Abu Simbel Profanation» y en ella se abandonan los recursos empleados en los programas anteriores para dar vida a un excelente juego de plataformas ambientado en un templo egipcio, en el que Johnny, convertido en un ser grotesco y cabezón por la maldición de Abu Simbel, intentará llegar a la cámara secreta para recuperar su forma humana. A partir de este momento Dinamic comenzará a ser reconocida tanto por su calidad gráfica y de

ro ya está aquí

FLASH

Turrican, una nueva dimensión


AMIGA


AMIGA

La compañía alemana Rainbow Arts ha anunciado el lanzamiento de lo que ha denominado "una nueva clase de juego arcade de ciencia ficción". Para que nos entendamos esto se traduce en un arcade con un argumento futurista compuesto por trece niveles que consta de mil pantallas. Cincuenta tipos de enemigos diferentes y armamento especial de gran potencia completan el elenco de estrellas presentes en el juego. Éste estará disponible en Spectrum, Amstrad, C64, Atari y Amiga.

El secreto de la inmortalidad


AMIGA


AMIGA

Palace es una de las compañías que más ha hecho crecer el nivel de calidad dentro del mundo del software. Desde el mítico «Barbarian» y su segunda parte, la compañía no se ha prodigado en lanzamientos. Ahora, acaban de anunciar la aparición para Atari y Amiga de «Dragons Breath», un juego de role, con un fuerte componente arcade. Los tres personajes protagonistas intentarán encontrar las piezas de un talismán que da acceso a un castillo, en el que se esconde el secreto de la inmortalidad.



COMPA

animación como por el desorbitado nivel de dificultad presente en sus juegos. De esta etapa son también «Rocky», «West Bank», «Sgrizam», «Ole Toro» y «Camelot Warriors», algunos de los cuales dieron el gran salto a Europa y fueron recibidos con división de opiniones (y alguno diríamos que con bronca y pitos). Tras haber publicado la primera obra de un programador independiente Dinamic intenta crear una línea de software barato que recogiera las creaciones de programadores noveles en un momento en el que la drástrica reducción de los precios del software era poco menos que inimaginable. Sin embargo la experiencia (que recibió el nombre de «Future stars») fue poco menos que un fracaso pues por un lado la calidad de los «Krypton raiders», «Alí Bebé» y «Tommy» estaba muy por debajo de la asociada habitualmente con Dinamic y por otro el usuario español ha identificado casi siempre precio con calidad.

Tras «Phantomas» y «Phantomas 2», con los que se insiste en la fiebre de los juegos de plataformas y se descuida notablemente el aspecto gráfico, la aparición de «Army moves» supone un éxito inmediato en un momento en el que los programas de acción bélica estaban comenzando a adueñarse del mercado.



Las aventuras conversacionales como «Don Quijote» también han estado presentes en la dilatada carrera de la compañía.

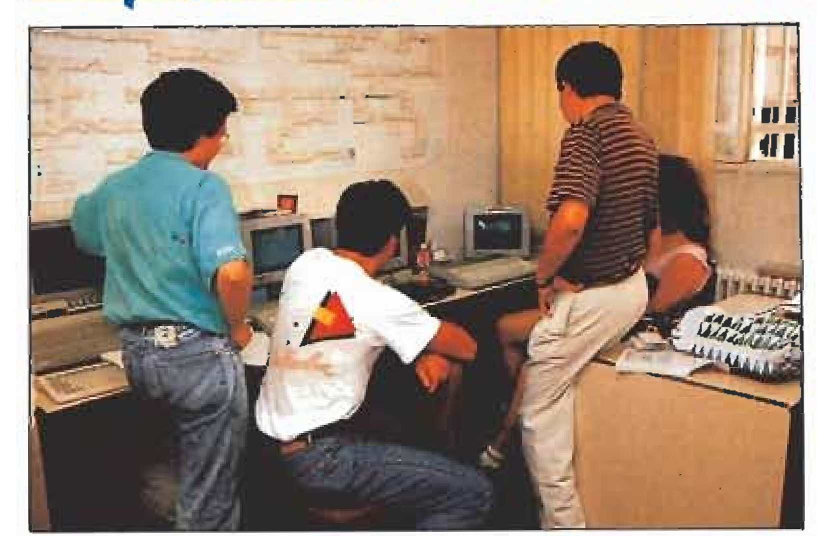
«Arquímedes XXI» no es la primera aventura conversacional de la compañía (recordemos el «Yenght») pero sí la primera en la que los gráficos se convierten en elemento imprescindible de un juego en el que el argumento se simplifica notablemente ante la falta de tradición aventurera en nuestro país. Por suerte esta breve incursión en el mundo de la aventura cristaliza en obras como «Don Quijote», «Megacorp», «La guerra de las vajillas» y «Carvalho».

Con «Game over», «Freddy Hardest» y «Phantis» se establece la costumbre de dividir los juegos en, al menos, dos partes para multiplicar de este modo la diversión y la rentabilidad de la compra. Por su lado «Fernando Martín Basket Master» se convierte, tras el gran retraso producido en su lanzamiento, en el programa más vendido en España naciendo, al mismo tiempo la utilización de personajes famosos como reclamos de videojuegos deportivos que continuará luego en «Aspar G.P. Master» y «Michel fútbol Master».

Tras títulos como «Hundra», «Capitán Sevilla», «Turbo girl» o «Meganova», algunos de los cuales vuelven a insistir en el erotismo como reclamo y elemento de controversia, tal y como ya sucedió con la famosa censura de la carátula de «Game over» en Inglaterra, «Navy moves» supone para Dinamic el reencuentro con el nivel de calidad que le hizo famoso y le permite alcanzar el preciado título de mejor programa del año. Ya completamente estabilizada como gran empresa las últimas (por el momento) creaciones de la compañía abarcan títulos como «Comando Tracer», «Rescate Atlántida», «Bestial warrior», «After the war», «Astro marine corps» y algunos productos diseñados exclusivamente para ser utilizados con gunstick como «Target plus», «Mike Gunner» y «Cosmic sheriff».

Para los usuarios más veteranos el nombre de Dinamic se asocia con títulos que formaron parte de una época dorada.

Topo, la calidad como lema



Topo se ha ganado por derecho propio un hueco en el mercado.

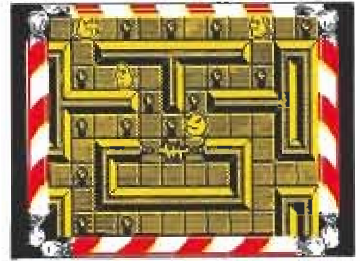
Aunque la historia de Topo es relativamente reciente y comenzó oficialmente con el lanzamiento de «Spirits» y «Survivor», sus orígenes deben remontarse a tres programas lanzados por el sello de Erbe, la compañía distribuidora de juegos con mayor volumen de ventas del país, que realizó por entonces su primera incursión en el mundo de la creación. «Mapgame», probablemente el único juego educativo de calidad creado en nuestro país, «Ramón Rodríguez» y, sobre todo, «Las tres luces de Glaurung» fueron las piedras de toque de un grupo de creadores que solamente necesitaban un apoyo oficial y la creación de una fuerte infraestructura a su alrededor para lanzarse de lleno a la conquista del mercado. Desde estas primeras obras Topo ha luchado por un mercado nacional tradicionalmente dominado por Dinamic y ha introducido un componente de rivalidad en este mundillo que, sin duda, ha revertido en favor de los usuarios, pues al aumentar la competitividad el único arma consiste en multiplicar la calidad de los productos. La trayectoria de Topo durante este relativamente breve período ha sido verdaderamente intachable, salpicada además de verdaderas obras maestras que sin duda estarán en la mente de todos los aficionados.

Tras los primeros meses de «Cray 5», «Colt 36», «Whooper chase» y «Stardust» el primer gran éxito llega con «Desperado», un arcade de scroll vertical desarrollado en el oeste que supone un volumen de ventas inesperado incluso por sus propios creadores. El siguiente gran impacto viene con «Mad Mix Game», un revolucionario comecocos de excelentes gráficos y movimientos que desencadena una verdadera fiebre adictiva en nuestros ordenadores. Es también la época de otros programas menos conocidos como «El mundo perdido», «Temptations», «Black beard» o «Ale hop».

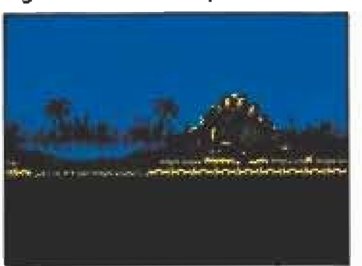
En la particular guerra de fichajes entre Dinamic y Topo, esta última adquiere los derechos de imagen de Butragueño para realizar un simulador de fútbol con su nombre. El juego, exportado con gran éxito a Inglaterra, se convierte no sólo en



Los orígenes de Topo se remontan a «Las tres luces de Glaurung».



«Mad Mix Game» significó la consagración de la compañía.



«Viaje al centro de la tierra», su última producción, se ha realizado pensando en el mercado americano.

ÑÍAS DE SOFTWARE ESPAÑOLAS

La trayectoria de Topo ha sido verdaderamente intachable.

uno de los mayores éxitos de Topo sino también en pionero de una serie de nuevos programas deportivos basados en personajes famosos en los que ha estado siempre presente la sana rivalidad existente entre las dos grandes compañías que dominan el mercado nacional. Estamos hablando de «Perico Delgado maillot amarillo», hábilmente lanzado para hacerlo coincidir con el Tour de Francia, y la gran esperanza de Topo: «Drazen Petrovic basket».

No podemos olvidar programas tan excelentes como «Chicago's 30», «Titanic», «Coliseum», «Wells&Fargo», «Rock&Roller» y «Score 3020», así como la excelente aportación de la compañía al mundo de las videoaventuras con «Tuareg» y «Metrópolis», juegos de amplios mapeados en los que sentir la acción como verdaderos protagonistas de la misma. Con la publicación de «Viaje al centro de la Tierra», basado en la novela homónima de Julio Verne, Topo pretende dar definitivamente el salto a Europa abarcando todos los formatos tanto de 8 como de 16 bits, y desde aquí les deseamos toda la suerte posible en su aventura.



Opera Soft, o la originalidad

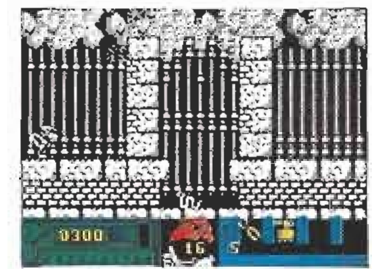


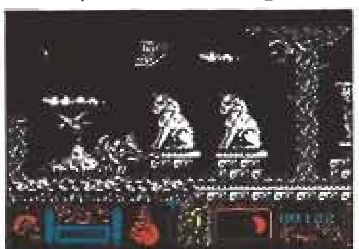
La labor de Opera ha sido bastante más discreta y silenciosa que el resto de las compañías.

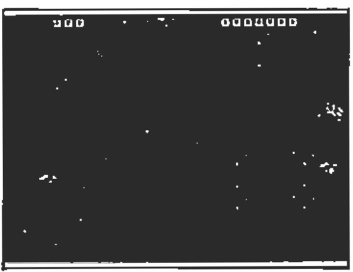
Opera Soft, nacida casi al mismo tiempo que Topo, no ha contado con los grandes apoyos de las poderosas compañías distribuidoras. Su labor ha sido bastante más discreta y silenciosa y su catálogo no alcanza el gran número de títulos de sus competidores, pero es justo reconocer que todos sus programas han contado con una gran calidad y una originalidad sin límites. Una revisión de su producción nos demuestra que ni uno solo de sus lanzamientos ha rebajado su excelente calidad media y que siempre han sido identificados con la lucha constante contra la mediocridad, intentando no sólo satisfacer los gustos del consumidor sino también modificarlos.

La historia de Opera arranca con «Livingstone, supongo» y «Cosa nostra», en los que pasamos de una fascinante aventura en la selva al peligroso mundo del hampa de comienzos de siglo. Tras su breve incursión en los escenarios espaciales con «Last mission» el mundo del software recibe con una mezcla de fascinación e incredulidad el lanzamiento de «La abadía del crimen», una increíble videoaventura tridimensional basada en la novela de Umberto Eco en la que no sólo los gráficos de personajes y decorados rozan la perfección sino que se crea un intrigante ambiente policiaco en el que todos los personajes secundarios se mueven y razonan en función de nuestras propias pesquisas. Por su lado «Goody» nos propone una tarea si cabe aún más original, adoptar el papel de un ladrón que, recorriendo los paisajes más típicamente madrileños, intenta robar el banco de España.

La última etapa de Opera nos trae juegos como «Sol negro» y «Mutan zone» en los que no sólo se adopta un peculiar estilo a nivel gráfico sino que se cuida al máximo los argumentos para intentar ofrecer historias sugerentes que se aparten de todo lo realizado hasta la fecha. También debemos recordar a «Ulises», «Gonzalezz», «Corsarios», «Livingstone, supongo II» y «Mot», y una serie de arcades para gunstick: «Guillermo Tell», «Solo» y «Trigger». El futuro camina hacia una nueva línea de juegos deportivos, bajo el nombre de Opera Sport.


En «Goody» marcó el comienzo de una etapa mucho más regular.


En «Sol Negro» se cuidan los gráficos al detalle.


«Mot» adaptación del popular personaje de comic contiene todos los elementos claves del éxito.

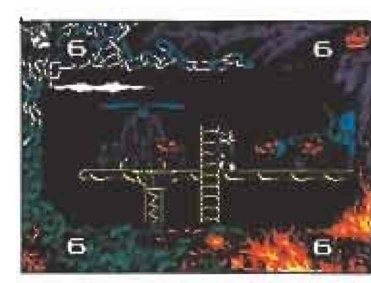
Nuevas compañías

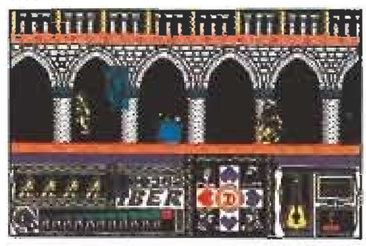
La historia de Made in Spain no es tan reciente como puede parecer pues sus orígenes se encuentran en ese grupo de jóvenes programadores que dieron vida a ese «Fred» que hoy parece perderse en la niebla del recuerdo. Con las ideas más claras y con un mayor apoyo oficial llega uno de los juegos españoles más entrañables, «Sir Fred», especie de parodia sobre el estereotipo del caballero medieval en constante búsqueda de nuevas princesas para rescatar. El grandioso éxito de este programa y su reconocimiento en Inglaterra tras ser publicado por Mikro-Gen hizo posible que tanto en el sello Made in Spain como en el sello Zigurat surgieran una serie de excelentes creaciones que, bastante separadas en el tiempo, han dado un merecido prestigio a la compañía. Recordemos sin ir más lejos aventuras tan extraordinarias como «El misterio del Nilo» (en el que controlar a tres personajes en una fascinante historia en Egipto), «Nuclear bowls», «El poder oscuro» o «Comando Quatro», simuladores de la calidad del «París-Dakar» y arcades de la originalidad de «Humphrey» y «Afteroids».

Siguiendo la estela de Erbe y Topo otras compañías españolas, tradicionalmente dedicadas a la distribución de programas procedentes del extranjero, hacen sus pinitos en el mundo de la creación de juegos originales. Citemos por ejemplo a Proein («Abracadabra», «Thor»), System 4 («Underground», «Amoto.s puf», «La corona»), Zafiro («Atrog») y Dro soft («La venganza», «Stop ball», «Antares», «El Cid», «Triple comando» y «Zipi y Zape»). Tampoco olvidemos la breve incursión en el mundo del software de Mister Chip con «Starbyte» y «Rex Hard».

La irrupción más importante de una nueva compañía en los últimos meses es sin duda la de Iber, una compañía que hace su aparición en el mercado con una serie de programas de calidad bastante reducida («Punk star», «Habilit», «Post mortem», «Sabrina») pero que demuestra en muy poco tiempo aprender rápidamente de sus errores con al lanzamiento de «Casanova», «Ke rulen los petas» y «Defcom 1», programas con los que esta nueva compañía demuestra que dentro de su actual modestia puede luchar por una importante parcela del mercado. Finalizaremos este estudio señalando a una nueva compañía, Positive, que en el brevísimo tiempo que lleva en el mercado ha lanzado programas de la calidad de «Enchanted», «Rath-tha», «Mambo» y «Dimensión Om·ga» y la recién nacida De..a Software con su programa «Drakar». ■

P.J.R.


Made in Spain no se ha prodigado en lanzamientos; su historia se remonta varios años atrás.


Iber con «Casanova» rectificó positivamente su trayectoria.


Positive, de reciente aparición, comenzó con «Enchanted».

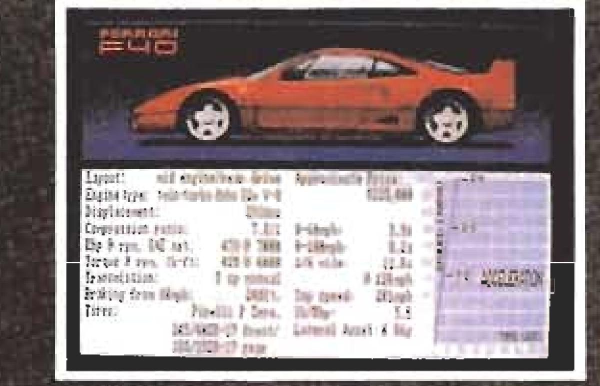

Algunas distribuidoras como System 4 también han creado sus propios departamentos de programación.

DOMA UN PURA SANGRE

TEST DRIVE II

The Duel





Commodore, Spectrum cass. y disco, Amstrad cass. y disco, MSX
IBM PC 3,5 y 5 1/4, Atari ST, Amiga.

Pantallas de la versión de Amiga.







EDITA Y DISTRIBUYE DROSOFT. FRANCISCO REMIRO 5. 28028 MADRID. TELF.: 246 38 02. TELEVENTA: 256 17 09. PEDIDOS CONTRARREEMBOLSO: 450 89 64.

La compañía Horrorsoft está a punto de editar, en nuestro país, la versión en castellano de una sugerente aventura, protagonizada por una no menos sugerente protagonista: Elvira, todo un sex-symbol del cine y la televisión norteamericana. Este mes os presentamos, en exclusiva, las primeras imágenes del juego.



Todos los efectos, tanto gráficos como sonoros, han sido diseñados para recrear el ambiente tétrico y espectacular que acompaña al pintoresco personaje.

ELVIRA

Mistress of the Dark

Horror en la pantalla

El argumento del programa nos sitúa unos cuantos cientos de años en el pasado, cuando la reina Emelda, hechicera del Diablo, tomó parte en una serie de ceremonias satánicas, creyendo obtener la ansiada inmortalidad a cambio de vender su alma... Pero nada de esto ocurrió. Estando en su lecho de muerte, confió seis llaves a sus más leales sirvientes, bajo la promesa de defender y custodiar estas como su propia vida.

La recompensa sería reunirse con su señora en la otra vida. Estas llaves, cuando son utilizadas en el orden adecuado, sirven para abrir un arca que contiene el «Pergamino del Supremo Dominio del Espíritu», el cual, cuando sea empleado por Emelda, le otorgará la capacidad de volver del mundo de las sombras.

Para permitir volver a la reina, deberá celebrarse una ceremonia dirigida por una descendiente del sexo femenino de Emelda... Y la elegida ha sido Elvira. Elvira ha llegado al castillo con la idea de convertirlo en una atracción turística, pero en la remodelación del edificio ha abierto una puerta hacia las catacumbas del castillo, lo que ha provocado que los sirvientes de la reina Emelda despierten y empiecen a preparar el regreso de su ama. Elvira ha empezado algo sobre lo que no tiene control alguno...

«Elvira, Mistress of the Dark» es un juego de «role-play» por iconos, en el cual no será necesario, pues, introducir órdenes a través del teclado. La pantalla se halla dividida en varias ventanas, que incluyen la ventana principal, la ventana de control de direcciones, la de control de objetos, la de atributos del jugador, la de inventario...

La ventana principal muestra un dibujo de la localización actual del jugador. Éste puede coger los objetos presentes aquí, con lo cual provocará la apertura de la correspondiente ventana de inventario. Esta ventana contiene los objetos transportados por el jugador, los objetos presentes en la habitación o lugar donde se esté desarrollando el juego y las armas de las que podemos hacer uso y sus posibles utilidades (por ejemplo, al elegir la espada, se nos presentaría en pantalla las siguientes opciones: estocada, bloqueo, hachazo y defensa).

La ventana de atributos contiene los elementos propios de este tipo de juegos, es decir, dureza, dificultad, inteligencia, vitalidad, experiencia, resistencia y destreza. Por último, la ventana de control de direcciones se encuentra debajo de la de inventario y cada vez que alguna salida esté disponible, su correspondiente icono pasará a ser de color rojo.

El juego se inicia con una típica escena de un puente levadizo que conduce a la entrada de una misteriosa fortaleza medieval. Un ruido de cadenas te permite contemplar como el puente, una vez has pasado por él, se levanta hasta desaparecer en el pórtico del castillo. Contemplando los muros de piedra, observas una placa que advierte que cualquier visitante debe dirigirse al guardián antes de entrar en el castillo...

Pero esto es sólo el principio; en «Elvira, Señora de las Tinieblas», podremos visitar el patio que rodea al castillo, los muros del castillo, los fosos, los jardines, laberintos, mazmorras, catacumbas y un sinfín de lugares varios. Todo ello vendrá acompañado por sonidos digitalizados y, "ojo al dato", tanto el juego como las instrucciones vendrán en español. ¿Te animas a ayudar a Elvira? ■



Las armas pueden ser empleadas en diferentes cometidos.



La traducción al castellano del juego y el manual nos permitirá adentramos con mayor facilidad en su desarrollo.



Varias ventanas dividen la pantalla; la principal muestra la localización del intrépido jugador.



Como suele ocurrir en todos los juegos de role es posible modificar muchas de las características del programa.



El juego se inicia con una singular escena ante el puente levadizo de una fortaleza, invitando al jugador a penetrar en sus misterios.





«Elvira» es un juego de role por iconos, en el cual no es necesario introducir órdenes desde el teclado.

Un fenómeno llamado Elvira

Elvira es, hoy por hoy, uno de los personajes más sugerentes de cuantos circulan por las pantallas de cine y televisión de medio mundo. Aunque en España su espectacular imagen no ha alcanzado la popularidad conseguida en otros países, todo hace suponer que, viniendo como viene de Estados Unidos y contando con el apoyo de una buena campaña de maketing, pronto nos apuntemos a este fenómeno de incalculables dimensiones. Para que os hagáis una idea de lo que se cuece al otro lado del Atlántico podemos contaros que allí la exuberante Elvira es toda una institución. Camisetas, posters, comics, maquetas, maquillajes, discos y cintas de vídeo, por citar algunos ejemplos, con la imagen del misterioso personaje invaden el mercado y, lo que es aún más curioso, el alcalde de Los Angeles llegó incluso a proclamar el 9 de marzo como «El día de Elvira en Los Angeles» en reconocimiento a su popularidad. Pero ¿quién es Elvira?.

Este singular personaje fue concebido por la actriz y escritora norteamerica Casandra Peterson. Su primera aparición pública se realizó en el año 1981 como conductora de una serie de televisión para una cadena de Los Angeles, llamada «Movie Macabre». Una nueva estrella acababa de nacer; su macabra imagen, junto con su sutil sentido del humor despertó pronto la admiración, por unanimidad, de todo el público norteamericano. Había surgido un nuevo género que daba un toque cómico a los clásicos films de terror. Desde ese momento Elvira combinó su participación en la serie con diversas apariciones en otras cadenas televisivas y protagonizó un experimento de emisión en tres dimensiones que implicó la venta, sólo en Los Angeles, de casi tres millones de gafas especiales para contemplar con mayor realismo a la espectacular Elvira. Algún tiempo después Elvira se convirtió en protagonista de su primera película para la gran pantalla «Elvira, Mistress of the Dark», producida por «Queen B Productions», propiedad de Casandra y por la productora de la NBC. La película fue proyectada en España hace unos meses, aunque no despertó demasiada espectación.

Lógicamente la personalidad de su creadora, encargada también de encarnar al personaje, es tan extraña e hilarante como la de Elvira. Casandra Peterson nació en una pequeña ciudad de Kansas. Desde su más tierna infancia demostró su afición por la escenificación y aprovechó el improvisado escenario que le ofrecía la tienda de ropa de fiesta y complementos de sus padres para probarse los espectaculares modelitos y las suntuosas joyas ante el espejo. Su primera oportunidad dentro del mundo del espectáculo surgió por casualidad durante unas vacaciones en las Vegas. El hotel en el que se alojaba la familia Peterson ofrecía cada noche un espectáculo de variedades; los responsables del ballet invitaron a Casandra a participar en el show y algunos meses después ésta, tras concluir sus estudios, pasó a formar parte de la compañía.

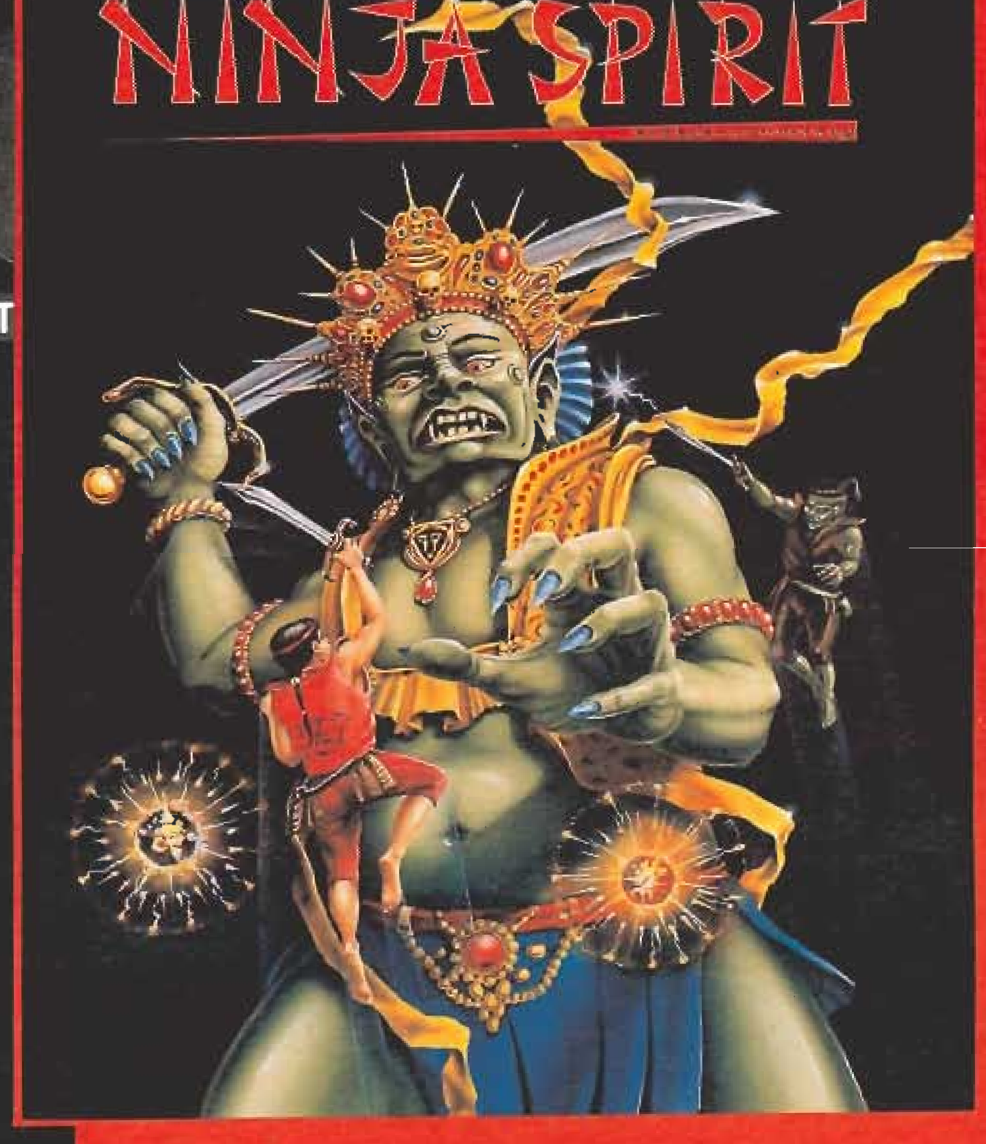
Poco a poco la joven Casandra se fue dando a conocer y su inquieta personalidad le llevó a probar todos los campos dentro del mundo del arte. El propio Elvis Presley le animó a iniciar su carrera como cantante, lo que llevó a Casandra a París, allí fue vedette en el popular Lido y más tarde aterrizó en Italia donde creó su propia banda de rock y protagonizó la película «Roma» de Fellini.

Regresó a Estados Unidos como una estrella y allí se convirtió en empresaria regentando una sala de fiestas «Mam's Boys» y creando una compañía cómica en los Angeles llamada «The Groudlings». Esta experiencia fue seguida por varios papeles en la televisión que fueron aumentando su popularidad, hasta que Elvira en 1981 fue su consagración definitiva.

Un singular personaje que, como veis, llega a las pantallas de nuestros ordenadores, sumiendo el mundo informático en un halo de misterio y excentricidad que promete crear más de un quebradero de cabeza.■


SOFTWARE
SOFTWARE
SOFT
SOFT
SONIC BOOM
SEGA
HOT ROD
SEGA
SOFTW
SOFTWARE
SOFTWARE
C/. SERRANO, 240 28016 MADRID TEL. (91) 457 50 58







VENDETTA

SYSTEM 3





ACTIVISION



THE WORLD CUP STARTS HERE!

¡¡ LA COPA DEL MUNDO EMPIEZA AQUÍ !!

ERBE

● Contiene una Guía completa del Campeonato con el palmarés de los máximos goleadores, Historia de la Copa del Mundo, Grandes figuras del pasado y del presente, exhaustiva información sobre los estadios (capacidad, situación, características...), Emblemas y colores de cada equipo, Test "¿Qué sabes de la Copa del Mundo?"

y esto es sólo el principio

¡¡MANTENTE ATENTO A LAS SORPRESAS!!

U.S. GOLD

SPECTRUM, AMSTRAD (CINTA Y DISCO), COMMODORE 64 Y PC (5¼, 3½), ATARI Y AMIGA

ERBE

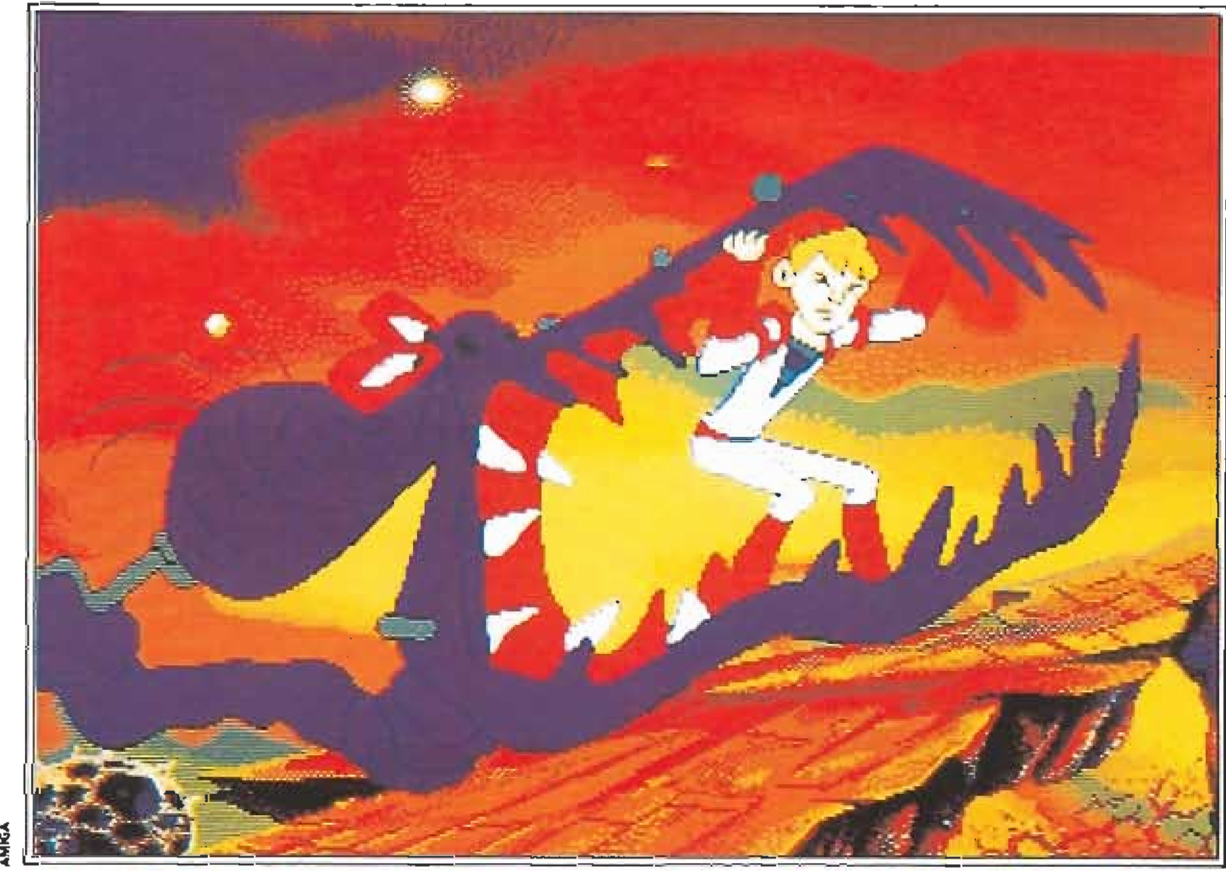
C/SERRANO,240
28016 MADRID
TEL.(91)4581658O



Sencillamente alucinante

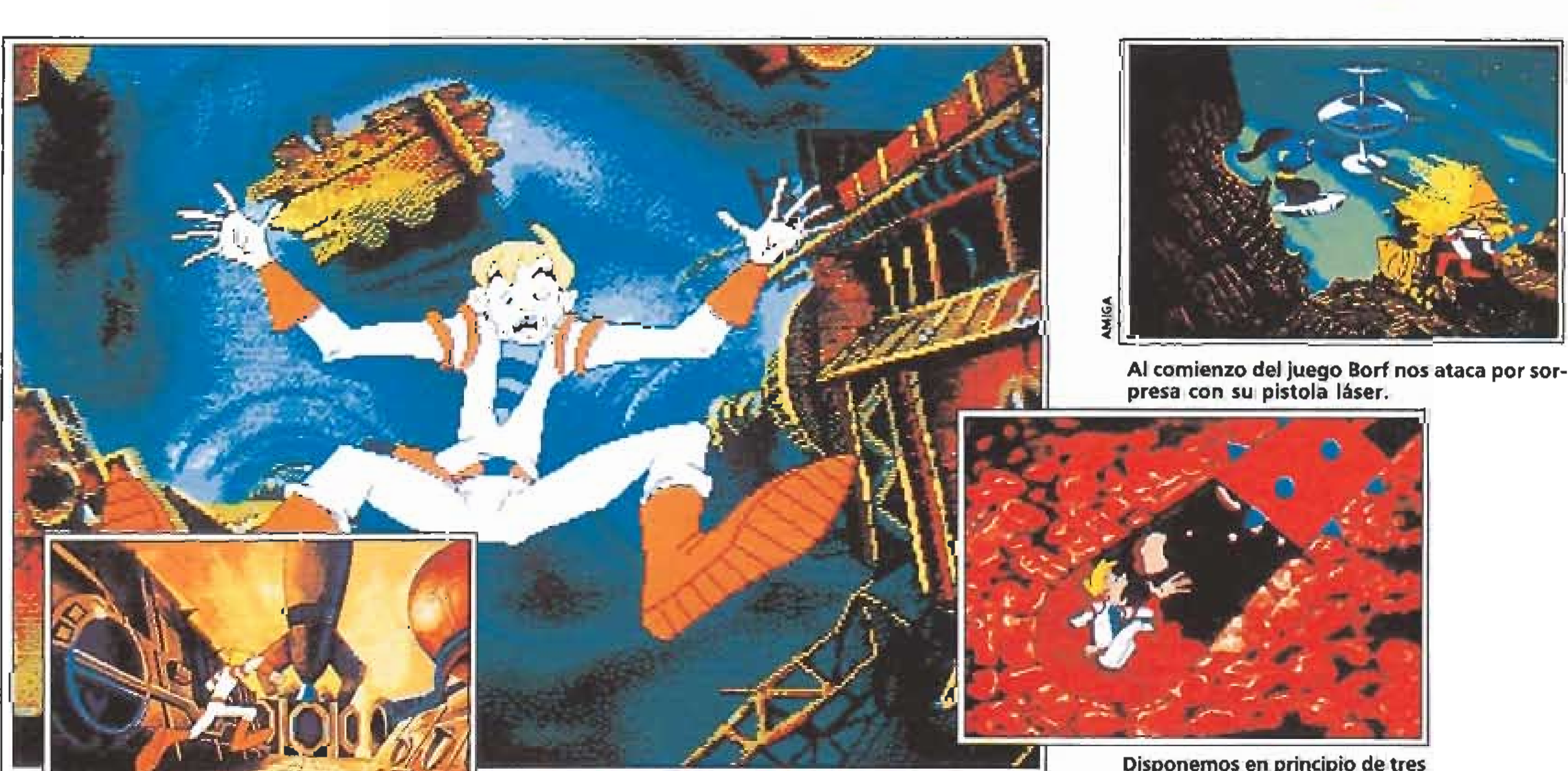
- EMPIRE
- Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC
- V. Comentada: AMIGA

El piropo más grande que se le solía decir a un videojuego, en cuanto a sus gráficos, era que parecía «dibujos animados». Pues un tal Don Bluth se debió de tomar la cosa en serio y no se le ocurrió nada mejor que hacer una máquina con una película de dibujos animados; ya tenemos lo que queríamos. La máquina era el «Dragon's Lair».



«Space Ace» es, en cierta forma, una continuación espacial de «Dragon's Lair».

SPACE ACE



Al comienzo del juego Borf nos ataca por sorpresa con su pistola láser.

Disponemos en principio de tres vidas para completar la misión.

Cuando realicemos un movimiento inadecuado Ace sufrirá las consecuencias.

Los galácticos escenarios ambientan en todo momento a la perfección el juego.

«Dragon's Lair» en su versión para recreativas tuvo mucho éxito y no tardó en aparecer una secuela, ambientada en el espacio, pero exactamente con el mismo estilo de juego y calidad, tanto gráfica como sonora. Se trataba de «Space Ace». Por supuesto, nadie pensaba, ni remotamente, que ninguno de los dos juegos pudiera ser trasladado a un ordenador. Los más expertos decían que usaba un disco-láser, o sea que...

No obstante, Software Projects realizó una versión del primero de los juegos, eso sí, una versión en absoluto literal del mismo. Los gráficos eran completamente imposibles de conseguir en un ordenador de ocho bits y memoria menor de 128 K. Pero he aquí que llegaron el Amiga y el ST, con mayores posibilidades gráficas y más capacidad de memoria.

Nadie podía pensar que, pese al incremento de capacidad y potencia logrado, el juego pudiera ser implementado en ellos. Hay que pensar que había cantidad de gráficos, enormes, variados, mucho sonido... en fin, tarea imposible.

Pero el propio Don Bluth descubrió que, tal vez, se podría conseguir y, con su equipo habitual, se puso a trabajar. Y lo logró. Así, hace aproximadamente un año, el «Dragon's Lair», versión literal, apareció para el Amiga. Sencillamente increíble: las escenas eran iguales, el sonido también, los movimientos calcados... Pero había algunas pegas: eran ocho discos, se necesitaba un Mega de memoria y sólo fue desarrollado para Amiga.

Ahora, algún tiempo después, aparece el «Space Ace». El autor es el mismo, los gráficos, iguales. ¿Qué se ha mejorado?: pues que sólo son cinco discos, precisa los 512 Kbytes habituales para su ejecución y lo hay para ST y PC. Increíble, ¿verdad?. Hay gente que con el ordenador en las manos te puede hacer lo que quieras, de todo. Vamos a ver qué han hecho esta vez.

El juego

El héroe es un apuesto, musculoso y rubio joven que atiende al nombre de Ace. La causa de sus desdichas es una tal Jane



SPACE ACE

que tiene un ligero traspiés (literalmente, como demuestran las primeras escenas del juego) y cae en las manos del malísimo de turno. Este último se llama Borf y tiene la piel de un hermoso color azul, aunque no debido a una indigestión, sino a su planeta de procedencia (que no viene al caso).

Entre Borf y Ace hay gran cantidad de monstruos de una calidad gráfica maravillosa, aunque no de tan buen aspecto y con intenciones aún peores. Nuestro objetivo es salvar todos los peligros que aparezcan ante nosotros, para conseguir rescatar a nuestra princesa particular, acabando, si es posible, con su raptor, para que no nos vuelva a meter en berenjenales por el estilo.

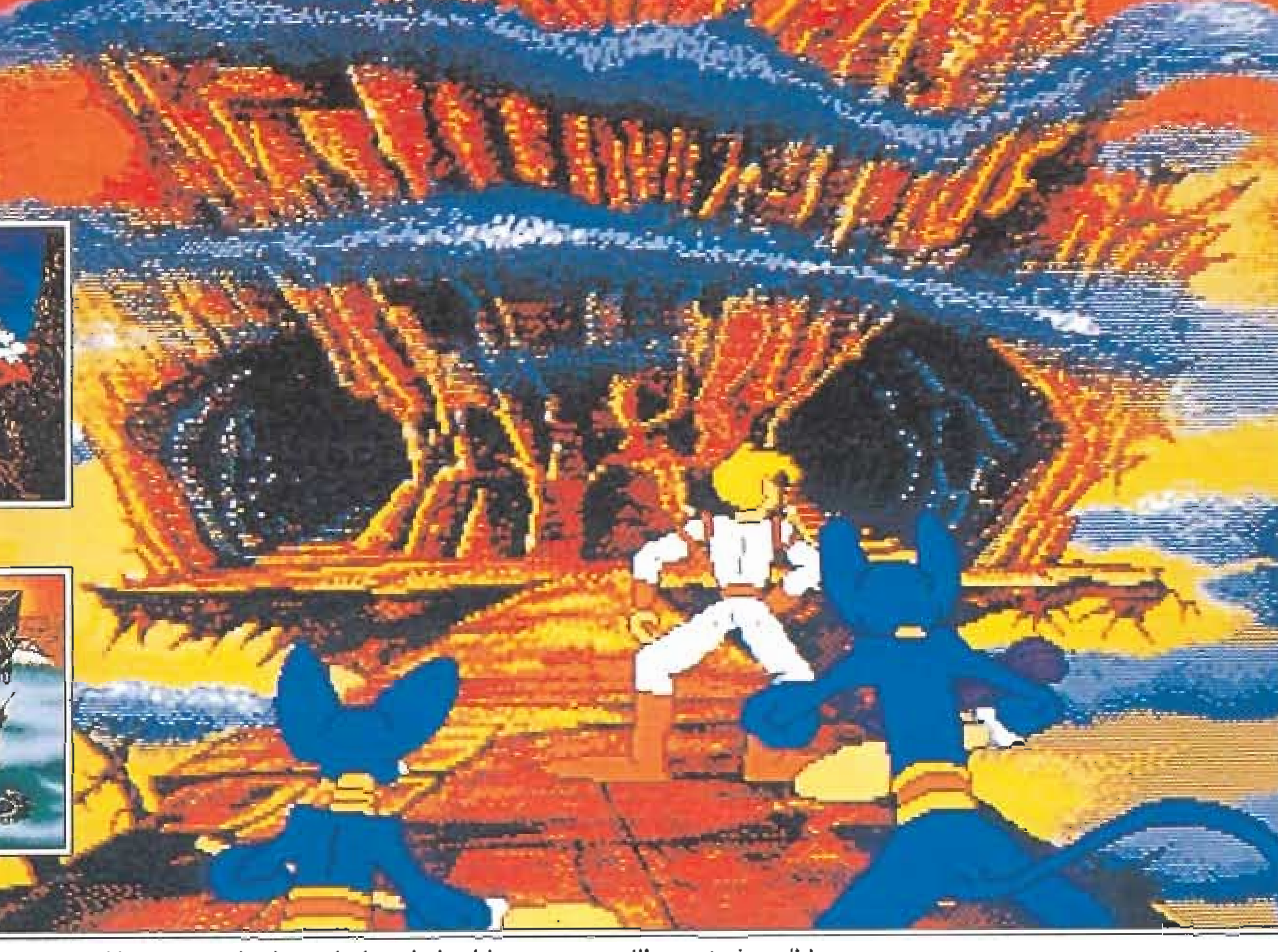
El juego transcurre en forma de escenas que hay, de alguna forma, que resolver, moviendo a nuestro hombre, en las direcciones adecuadas (o disparando), y en los momentos precisos. Si fallamos, la película que estamos viviendo se interrumpirá y podremos observar un final menos agradable del que nos corresponde. Hay bastantes escenas y en todas el movimiento y la acción han de ser bastante rápidos.


AMIGA

La bella Jane ha sufrido un inesperado traspiés.

AMIGA

Debemos descubrir en cada escena cuáles son los movimientos correctos a realizar.


AMIGA

La calidad gráfica que se ha logrado imprimir al juego es sencillamente increíble.

Nuestra opinión

Desde luego, es un juego espectacular. Los gráficos son increíbles, vamos, parecen dibujos animados. Diría más, son dibujos animados realizados en forma de película con la que podemos interaccionar. Los mejores dibujos que nunca he visto (desde el «Dragon's Lair»). La palabra para describirlos puede ser alucinante.

Ace debe salvar todos los peligros que se le presenten para rescatar a su princesa.


AMIGA

El propio Borf se enfrentará a nosotros en persona en varias de las escenas finales del juego.

CONSEJOS y TRUCOS

Nunca des dos o más veces al joystick antes de que el héroe se mueva. Si lo haces perderás una vida. Espera hasta que haga algún movimiento y vuelve a dar al joystick en la dirección que creas adecuada. Ya sabes, dos órdenes y eres hombre muerto, o sea que no te precipites y ve tranquilo.

Aunque Ace no responda a tu orden de inmediato, dale un margen de tiempo. Si tras dicho momento el pobre Ace acaba devorado por una rata o electrificado es que te habías equivocado de movimiento y deberás probar con otra acción.

Cuando te maten fíjate bien como ha terminado tu acción. Al ir probando órdenes, aquella en que cambie el movimiento, aunque sea ligeramente, será la correcta, pero puede que te hayan matado por no haber acertado (o dado) la siguiente acción. En algunos casos, por ejemplo, en la pantalla de las plantas carnívoras, hay que dar dos movimientos muy seguidos.

En cada momento hay una sola acción válida. Una forma de determinarla es por el método de ensayo-error. Esta fórmula es infalible pero un poco burda. Para acertar con rapidez, atiende bien a la escena: en cada momento sus características te dejan un sólo camino por el que ir, y esta es la dirección a la que debes dar. Si ves que no hay escapatoria posible es el momento de disparar con tu arma-láser.

En la escena final deberás buscar alguna forma de conseguir reflejar el rayo contra tu perverso enemigo Borf. Ya sabes, busca un espejo y colócalo en su trayectoria, pero apártate corriendo.

Finalmente, cuando lleguéis a la última pantalla, no os enfadéis mucho con la pobre Jane. Las mujeres son así, qué se le va a hacer.

A la altura de los gráficos está, por supuesto, el sonido. Hay siempre esa música de fondo que acompaña a todas las películas, música que se acelera o cambia según la intensidad de la escena. También están los gritos, palabras del personaje... Muy, muy, muy... alucinante.

El movimiento se ha de englobar en el apartado de gráficos. Nosotros no controlamos propiamente al personaje, nos limitamos a intervenir en los momentos decisivos; el resto del tiempo el juego va por libre, como en una película. Esto conlleva gran pérdida de «jugabilidad» y es, para los detractores del juego, su gran defecto. De todas formas, pienso que es cuestión de opiniones.

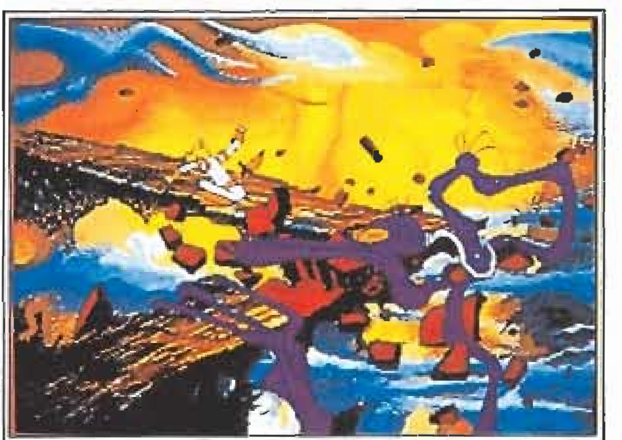
El juego transcurre en forma de escenas que hay que resolver con movimientos concretos.



Nuestro héroe puede ser en cualquier momento víctima de las más terribles trampas.



En muchas ocasiones la pistola láser se convertirá en el mejor salvavidas de Ace.



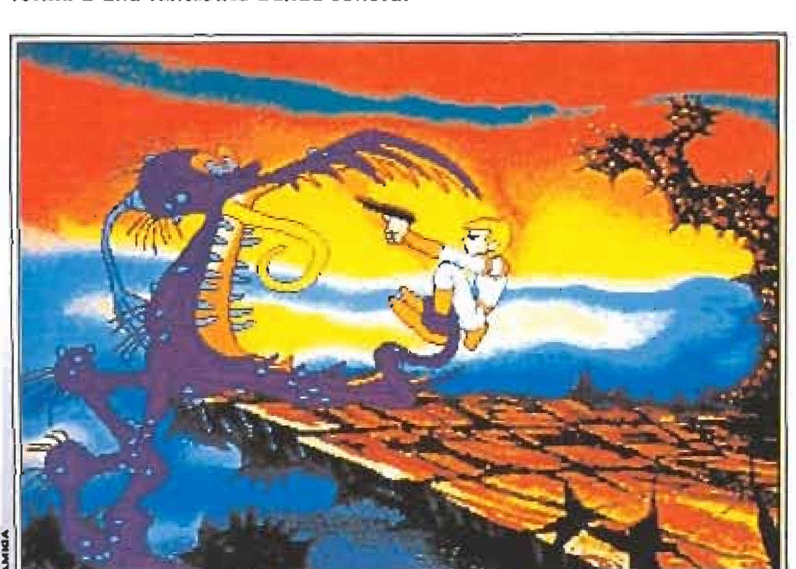
Las plantas carnívoras pondrán a dura prueba nuestra rapidez de reflejos.



El realismo de los movimientos alcanza cotas nunca antes imaginadas.



Todo tipo de sonidos digitalizados se unen a la melodía de fondo para dar forma a una fantástica banda sonora.

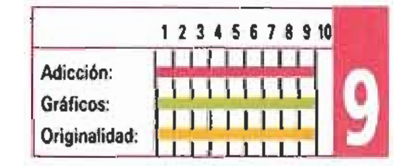


«Space Ace» está más cerca de ser una pequeña película de dibujos animados que un clásico videojuego.

Lo que está claro es que nadie se va a resistir a verlo (y oirlo). Es un tipo de juego muy peculiar y adictivo; de hecho, no pude dejar de jugar durante el tiempo que me llevó terminarlo. Y hemos llegado a lo que es su principal defecto, en mi opinión: dura poco. Una vez que empiezas a jugar, tu sed por descubrir la siguiente pantalla es irresistible, y continúas jugando, sigues hasta la última pantalla y el último movimiento, en el que no puedes evitar un «¿Ya!!? sorprendido. Pero si son cinco discos. Y aprovecho para dar otro punto a su favor: el tiempo de acceso a ellos es mínimo, apenas se interrumpe la acción para nutrir la memoria de nuevas escenas, lo cual redunda en el incremento de la adicción.

Para finalizar, insistiré en lo dicho: es un juego que gustará por sus gráficos y sonido a todo el mundo, pero que no es del estilo de todo jugador. Si sabes cómo funciona el «Dragon's Lair» y te gusta, no te pierdas el juego; si no te gusta, no te acerques a él; si, finalmente, no sabes cómo van, échale un ojo antes de comprarlo. Pero, seguro, te vas a quedar alucinado. ■

F.H.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

¡¡ DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR !!



Haz tu pedido llamando: (91) 5320085 (4 LINEAS)

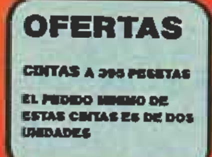
VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA



OFERTAS

CINTAS A 395 PESETAS

EL PEDIDO MINIMO DE ESTAS CINTAS ES DE DOS UNIDADES







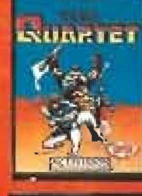









Título	Precio	Sistemas
NOSFERATU	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
LOS PAJAROS DE BANGKOK	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
UCHI MATA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
MEGANOVA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
IK+	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
ATF	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
EL OSO YOGUI	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
BOBSLEIGHT	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE













Título	Precio	Sistemas
QUARTET	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
MEGACORP	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
HUNDRA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
REX HARD	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
PHANTIS	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
BRUCE LEE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
TURBO GIRL	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
FIGHTER PILOT	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
FIRELORD	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
SGRIZAM	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
GALACTIC GAMES	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
RENAUD	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
FIRETRAP	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
FRONTIERS	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
MASK 1	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
DEATH WAKE	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE
HIGH FRONTIER	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE
ABRACADABRA	395 PESETAS	AMSTRAD, MSX

OFERTAS

DISCOS A 495 ó 995 PESETAS

EL PEDIDO MINIMO DE ESTOS DISCOS ES DE DOS UNIDADES.

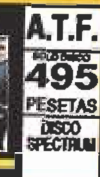








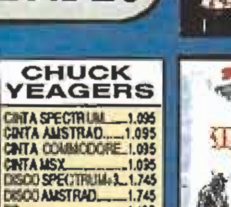


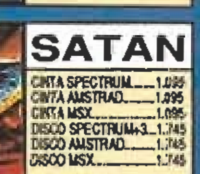




Título	Precio	Sistemas
LA OCA (SOLO DISCO)	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
STAR LIFE (SOLO DISCO)	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
TIME OUT (SOLO DISCO)	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
FRONTIERS (SOLO DISCO)	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
ATROG (SOLO DISCO)	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
FRIGHT MARE	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM
A.T.F. (SOLO DISCO)	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM
SOOTLAND	495 PESETAS	DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD

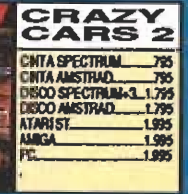
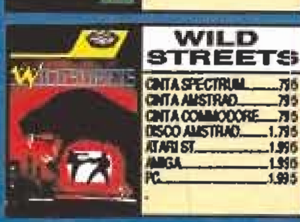
EXITOS Y NOVEDADES










ASPAR
- CINTA SPECTRUM ...795
- CINTA AMSTRAD ...795
- CINTA COMMODORE ...795
- CINTA MSX ...795
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745
- DISCO MSX ...1.745
- PC ...2.245

NAVY MOVES
- CINTA SPECTRUM ...795
- CINTA AMSTRAD ...795
- CINTA COMMODORE ...795
- CINTA MSX ...795
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745
- DISCO MSX ...1.745

ASTROMARINE CORPS
- CINTA SPECTRUM ...895
- CINTA AMSTRAD ...895
- CINTA MSX ...895
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745
- DISCO MSX ...1.745

FREDDY HARDEST 2
- CINTA SPECTRUM ...895
- CINTA AMSTRAD ...895
- CINTA COMMODORE ...895
- CINTA MSX ...895
- DISCO SPECTRUM ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745
- DISCO MSX ...1.745
- ATARI ST o AMIGA ...2.245
- PC ...2.245

AFTER THE WAR
- CINTA SPECTRUM ...895
- CINTA AMSTRAD ...895
- CINTA COMMODORE ...1.095
- CINTA MSX ...895
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745
- ATARI ST ...2.245
- AMIGA ...2.245

MICHEL
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA MSX ...1.995
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745
- DISCO MSX ...1.745
- PC ...2.245

CHUCK YEAGERS
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA COMMODORE ...1.095
- CINTA MSX ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745
- PC ...4.495

WAR IN THE MIDDLE EARTH
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA COMMODORE ...1.095
- CINTA MSX ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745

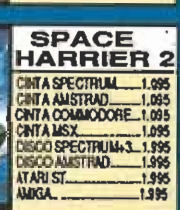
SATAN
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA MSX ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745
- DISCO MSX ...1.745

DOBLE DRAGON 2
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA COMMODORE ...1.095
- CINTA MSX ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745
- ATARI ST ...2.245
- AMIGA ...2.245
- PC ...2.245

COZUMEL
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA MSX ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745
- DISCO MSX ...1.745
- ATARI ST ...2.245
- AMIGA ...2.245
- PC ...2.245

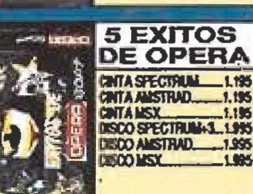
CRAZY CARS 2
- CINTA SPECTRUM ...795
- CINTA AMSTRAD ...795
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.795
- DISCO AMSTRAD ...1.795
- ATARI ST ...1.995
- AMIGA ...1.995
- PC ...1.995

WILD STREETS
- CINTA SPECTRUM ...795
- CINTA AMSTRAD ...795
- CINTA COMMODORE ...795
- DISCO AMSTRAD ...1.795
- ATARI ST ...1.995
- AMIGA ...1.995
- PC ...1.995









COLOSSUS CHESS
- CINTA SPECTRUM ...995
- CINTA AMSTRAD ...995
- CINTA COMMODORE ...995
- CINTA MSX ...995
- DISCO SPECTRUM+3 ...2.400
- DISCO AMSTRAD ...2.400

STRIP POKER 2
- CINTA SPECTRUM ...795
- CINTA AMSTRAD ...795
- CINTA MSX ...795
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745

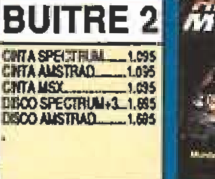
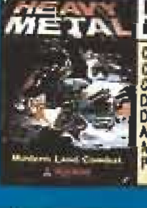
FUTBOL MANAGER 2
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA COMMODORE ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.995
- DISCO AMSTRAD ...1.995

SUPER DETECTIVE EN HOLLYWOOD
- CINTA SPECTRUM ...1.245
- CINTA AMSTRAD ...1.245
- CINTA COMMODORE ...1.245
- DISCO SPECTRUM+3 ...2.195
- DISCO AMSTRAD ...2.195

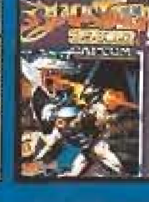
DYNAMITE DUX
- CINTA SPECTRUM ...795
- CINTA AMSTRAD ...795
- CINTA COMMODORE ...795
- DISCO AMSTRAD ...1.695
- ATARI ST ...1.795
- AMIGA ...1.795

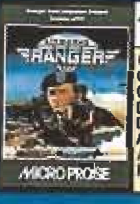
TOI ACID GAME
- CINTA SPECTRUM ...795
- CINTA AMSTRAD ...795
- CINTA MSX ...795
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.995
- DISCO AMSTRAD ...1.695

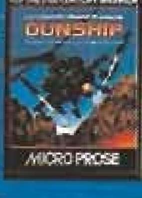
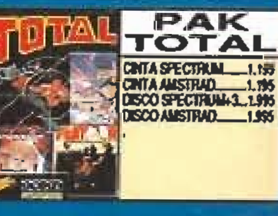
FIGHTING SOCCER
- CINTA SPECTRUM ...895
- CINTA AMSTRAD ...895
- CINTA COMMODORE ...895
- DISCO AMSTRAD ...1.815
- ATARI ST ...1.715
- AMIGA ...1.715







MOT
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA COMMODORE ...1.095
- CINTA MSX ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.995
- DISCO AMSTRAD ...1.995
- ATARI ST ...2.595
- AMIGA ...2.595
- PC ...2.595

SPACE HARRIER 2
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA COMMODORE ...1.095
- CINTA MSX ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.995
- DISCO AMSTRAD ...1.995
- ATARI ST ...1.995
- AMIGA ...1.995

LIVINGSTON SUPONGO 2
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA COMMODORE ...1.095
- CINTA MSX ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.995
- DISCO AMSTRAD ...1.995
- ATARI ST ...2.595
- AMIGA ...2.595
- PC ...2.595

AMO DEL MUNDO
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA MSX ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.745
- DISCO AMSTRAD ...1.745
- PC ...2.245

5 EXITOS DE OPERA
- CINTA SPECTRUM ...1.195
- CINTA AMSTRAD ...1.195
- CINTA MSX ...1.195
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.995
- DISCO AMSTRAD ...1.995
- DISCO MSX ...1.995

SRIDER
- CINTA SPECTRUM ...795
- CINTA AMSTRAD ...795
- CINTA COMMODORE ...795
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.695
- DISCO AMSTRAD ...1.695
- ATARI ST ...1.995
- AMIGA ...1.995

RAINBOW ISLANDS
- CINTA SPECTRUM ...895
- CINTA AMSTRAD ...895
- CINTA COMMODORE ...895
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.695
- DISCO AMSTRAD ...1.695
- ATARI ST ...1.995
- AMIGA ...1.995

BUITRE 2
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA MSX ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.695
- DISCO AMSTRAD ...1.695

HEAVY METAL
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA COMMODORE ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.695
- DISCO AMSTRAD ...1.695
- ATARI ST ...1.995
- AMIGA ...1.995
- PC ...1.995

PETROVIC
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA MSX ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.695
- DISCO AMSTRAD ...1.695

BLACK TIGER
- CINTA SPECTRUM ...1.095
- CINTA AMSTRAD ...1.095
- CINTA COMMODORE ...1.095
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.695
- DISCO AMSTRAD ...1.695
- ATARI ST ...1.995
- AMIGA ...1.995

AIRBORNE RANGER
- CINTA SPECTRUM ...1.195
- CINTA AMSTRAD ...1.195
- CINTA COMMODORE ...1.195
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.695
- DISCO AMSTRAD ...1.695
- ATARI ST ...1.995
- AMIGA ...1.995
- PC ...1.995

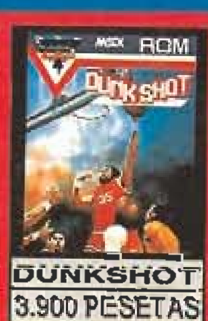
GUNSHIP
- CINTA SPECTRUM ...1.195
- CINTA AMSTRAD ...1.195
- CINTA COMMODORE ...1.195
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.695
- DISCO AMSTRAD ...1.695
- ATARI ST ...1.995
- AMIGA ...1.995
- PC ...1.995

PAK TOTAL
- CINTA SPECTRUM ...1.195
- CINTA AMSTRAD ...1.195
- DISCO SPECTRUM+3 ...1.995
- DISCO AMSTRAD ...1.995

CARTUCHOS DE MSX

DINAMITA TU MSX





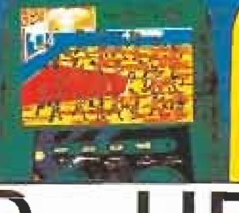
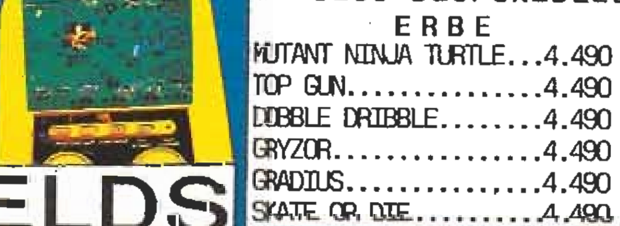
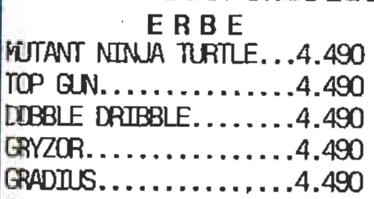
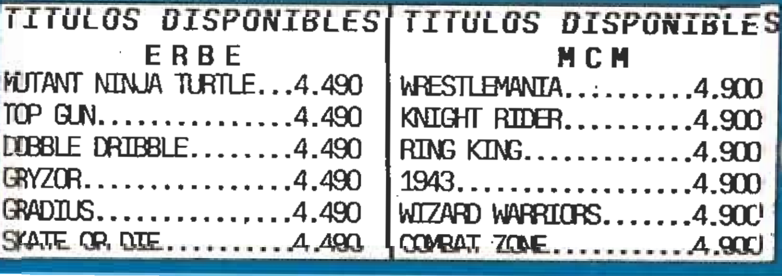






Título	Precio
BILLARDS	1.990 PESETAS
GUARDICS	1.990 PESETAS
DUNKSHOT	3.900 PESETAS
TRITORN	3.900 PESETAS
ELEVATOR ACTION	3.900 PESETAS
SUPER-RAMBO	3.900 PESETAS
RASTAN	3.900 PESETAS
DEEP FOREST	3.900 PESETAS
FANTASM SOLDIER	3.900 PESETAS

HAND - HELDS

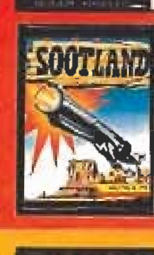
TITULOS DISPONIBLES ERBE		TITULOS DISPONIBLES MCM	
MUTANT NINJA TURTLE	4.490	WRESTLEMANIA	4.900
TOP GUN	4.490	KNIGHT RIDER	4.900
DOBBLE DRIBBLE	4.490	RING KING	4.900
GRYZOR	4.490	1943	4.900
GRADIUS	4.490	WIZARD WARRIORS	4.900
SKATE OR DIE	4.490	COMBAT ZONE	4.900

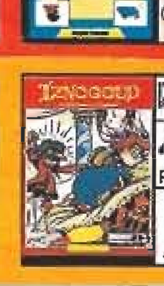






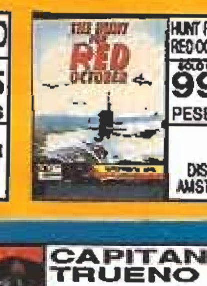







- DON QUIJOTE — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- FREDDY HARDEST — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- GAME OVER — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- ARMY MOVES — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- PACMANIA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- SNOOKER — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- CRAZY CARS 1 — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- FERNANDO MARTIN — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- LA GUERRA DE LAS VAJILLAS — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- MOON CRESTA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- TRIO — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- SUPER SPRINT — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- PAK LUCASFILM — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- S.D.I. — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- CAPITAN SEVILLA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- EL CID — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- FLINSTONES — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- ALIENS — 395 PESETAS — SPECTRUM, COMMODORE, MSX
- TURBO CUP — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- LA OCA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- BALLBREAKER 2 — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- SOOTLAND — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- DAN DARE COLECTION — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- RANARAMA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- BASKET 2 CONTRA 2 — 395 PESETAS — SPECTRUM
- METROPOL — 395 PESETAS — AMSTRAD
- TAUCETI — 395 PESETAS — AMSTRAD





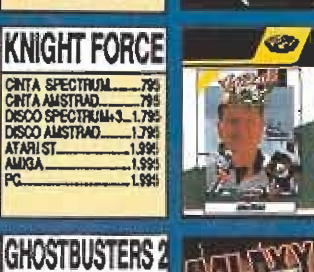


- 19 — SOLO DISCO — 495 PESETAS — DISCO SPECTRUM
- CYBOR — SOLO DISCO — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- DEATH WAKE — SOLO DISCO — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- GLIDER RIDER — SOLO DISCO — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- IZNOGOUD — SOLO DISCO — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- PROHIBITION — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
- RENAUD — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
- HUNT FOR THE RED OCTOBER — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- METROPOL — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO AMSTRAD











BEACH VOLLEY
CINTA SPECTRUM ... 895
CINTA AMSTRAD ... 895
CINTA COMMODORE ... 895
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 1.995
AMIGA ... 1.995
PC ... 1.995

DOBLE DRAGON 1
CINTA SPECTRUM ... 895
CINTA AMSTRAD ... 895
CINTA COMMODORE ... 895
CINTA MSX ... 895
DISCO SPECTRUM ... 1.745
DISCO AMSTRAD ... 1.745
ATARI ST ... 2.245
AMIGA ... 2.245
PC ... 2.245

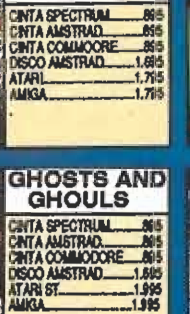
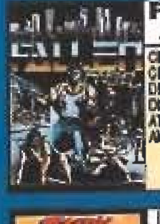
NINJA WARRIORS
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.745
DISCO AMSTRAD ... 1.745
ATARI ST ... 2.245
AMIGA ... 2.245

SHINOBI
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.745
DISCO AMSTRAD ... 1.745
ATARI ST ... 2.245
AMIGA ... 2.245

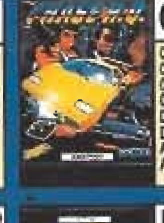
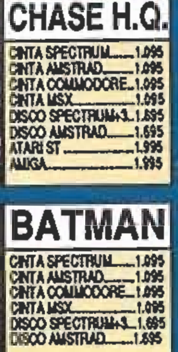
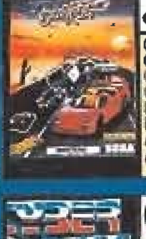
TEST DRIVE 2
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.745
DISCO AMSTRAD ... 1.745
ATARI ... 2.245
AMIGA ... 2.245
PC ... 2.245

CAPITAN TRUENO
CINTA SECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.745
DISCO AMSTRAD ... 1.745
DISCO MSX ... 1.745

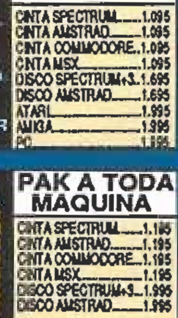
GEMINI WING
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.745
DISCO AMSTRAD ... 1.745
ATARI ST ... 2.245
AMIGA ... 2.245





MORTADELO 2
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.745
DISCO AMSTRAD ... 1.745
PC ... 2.245

CONTINENTAL CIRCUS
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.745
DISCO AMSTRAD ... 1.745
ATARI ST ... 2.245
AMIGA ... 2.245

COLECCION DINAMIC 90
CINTA SPECTRUM ... 1.295
CINTA AMSTRAD ... 1.295
CINTA MSX ... 1.295
DISCO SPECTRUM+3 ... 2.245
DISCO AMSTRAD ... 2.245
DISCO MSX ... 2.245
PC (otros 5 titulos) ... 3.145

KNIGHT FORCE
CINTA SPECTRUM ... 795
CINTA AMSTRAD ... 795
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.795
DISCO AMSTRAD ... 1.795
ATARI ST ... 1.995
AMIGA ... 1.995
PC ... 1.995

GAZZAS SUPERSOCCER
CINTA SPECTRUM ... 795
CINTA AMSTRAD ... 795
CINTA COMMODORE ... 795
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.795
DISCO AMSTRAD ... 1.795
ATARI ST ... 1.995
AMIGA ... 1.995

DR. DOOMS REVENGE
CINTA SPECTRUM ... 995
CINTA AMSTRAD ... 995
CINTA COMMODORE ... 995
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.795
DISCO AMSTRAD ... 1.795
ATARI ST ... 1.995
AMIGA ... 1.995
PC ... 1.995

KICK OFF
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.995
DISCO AMSTRAD ... 1.995

SUPER WONDER BOY
CINTA SPECTRUM ... 895
CINTA AMSTRAD ... 895
CINTA COMMOORE ... 895
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ... 1.795
AMIGA ... 1.795

3 D POOL
CINTA SPECTRUM ... 895
CINTA AMSTRAD ... 895
CINTA COMMODORE ... 895
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 1.995
AMIGA ... 1.995
PC ... 1.995

PRO TENNIS
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 1.995
AMIGA ... 1.995
PC ... 1.995

GHOSTBUSTERS 2
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 2.595
AMIGA ... 2.595
PC ... 2.595

GALAXI FORCE
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 1.795
AMIGA ... 1.795

POWERDRIFT
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 1.795
AMIGA ... 1.795

ALTERED BEAST
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 1.795
AMIGA ... 1.795



GHOSTS AND GHOULS
CINTA SPECTRUM ... 895
CINTA AMSTRAD ... 895
CINTA COMMODORE ... 895
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 1.995
AMIGA ... 1.995

FALLEN ANGEL
CINTA SPECTRUM ... 895
CINTA AMSTRAD ... 895
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ... 1.995
AMIGA ... 1.995

RAM
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695

CHASE H.Q.
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 1.995
AMIGA ... 1.995

TURBO OUT RUN
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 1.995
AMIGA ... 1.995

LOS INTOCABLES
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 1.995
AMIGA ... 1.995

MOONWALKER
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ... 1.995
AMIGA ... 1.995
PC ... 1.995

OPERATION THUNDERBOLT
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 1.995
AMIGA ... 1.995

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ... 1.995
AMIGA ... 1.995
PC ... 1.995

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695

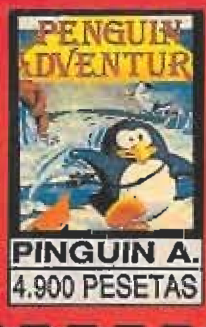
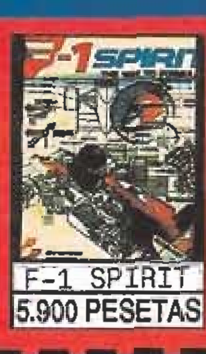
BATMAN
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695

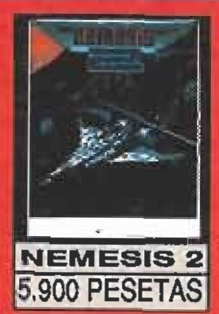
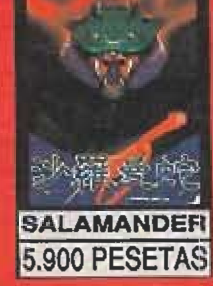
CYBERBALL
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA COMMODORE ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695
ATARI ST ... 1.995
AMIGA ... 1.995
PC ... 1.995

PAK TOP BY TOPO
CINTA SPECTRUM ... 1.095
CINTA AMSTRAD ... 1.095
CINTA MSX ... 1.095
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.695
DISCO AMSTRAD ... 1.695

PAK A TODA MAQUINA
CINTA SPECTRUM ... 1.195
CINTA AMSTRAD ... 1.195
CINTA COMMODORE ... 1.195
CINTA MSX ... 1.195
DISCO SPECTRUM+3 ... 1.995
DISCO AMSTRAD ... 1.995




- R-TYPE — 3.900 PESETAS
- AMERICAN TRUCK — 3.900 PESETAS
- NEMESIS 1 — 4.900 PESETAS
- PINGUIN A. — 4.900 PESETAS
- F-1 SPIRIT — 5.900 PESETAS
- KINGS VALLEY 2 — 5.900 PESETAS
- FLIGHT SIMULATOR — 5.900 PESETAS
- NEMESIS 2 — 5.900 PESETAS
- SALAMANDER — 5.900 PESETAS
- NEMESIS 3 — 6.900 PESETAS

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:

TELEJUEGOS
AP. DE COREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO. Si, deseo recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete), los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO.

MODELO DE ORDENADOR
☐ CINTA SPECTRUM
☐ CINTA AMSTRAD
☐ CINTA COMMODORE
☐ CINTA MSX
☐ ATARI ST.
☐ AMIGA
☐ DISCO SPECTRUM
☐ DISCO AMSTRAD CPC 6128
☐ DISCO MSX
☐ PC DE 5.25
☐ PC DE 3.5

Marcar el modelo de ordenador para el que se quieren recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	



8 BITS

1. **RAINBOW ISLANDS** OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **E-MOTION** U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **MYTH** SYSTEM 3 *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **RAM** TOPO*(Spectrum, Amstrad, Msx)*
5. **BEVERLY HILLS COP** TYNESOFT *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **JUNGLE WARRIORS** ZIGURAT *(Spectrum, Amstrad, Msx)*
7. **CAPITÁN TRUENO** DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Msx)*
8. **X-OUT** RAINBOW ARTS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **BEACH VOLLEY** OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **SNOOPY** THE EDGE *(Spectrum, Amstrad)*

16 BITS

1. **E-MOTION** U.S.GOLD *(Atari, Amiga, PC)*
2. **BLOCK OUT** RAINBOW ARTS *(Atari, Amiga, PC)*
3. **RAINBOW ISLANDS** OCEAN *(Atari, Amiga, PC)*
4. **PARÍS-DAKAR** COKTEL VISION *(Atari, Amiga, PC)*
5. **SPACE ACE** EMPIRE *(Atari, Amiga, PC)*
6. **SIM CITY** INFOGRAMES *(Atari, Amiga, PC)*
7. **IRON LORD** UBI SOFT *(Atari, Amiga, PC)*
8. **PRO TENNIS TOUR** UBI SOFT *(Atari, Amiga, PC)*
9. **BEVERLY HILLS COP** TYNESOFT *(Atari, Amiga, PC)*
10. **POPULOUS, THE PROMISED LANDS** ELECTRONIC ARTS *(Atari, Amiga, PC)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

Explosión de colorido





Aunque el juego guarda ciertas similitudes con su predecesor, su desarrollo es diferente.



Los arco iris nos permiten tanto acabar con los enemigos como ascender hacia los pisos superiores.

RAINBOW ISLANDS

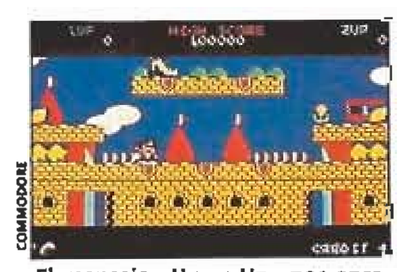
■ *OCEAN* ■ *V. Comentada: AMIGA*

■ *SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA*

Si como nosotros os convertisteis, en su momento, en auténticos fanáticos de aquella maravilla llamada «Bubble Bobble» estáis de enhorabuena, porque Ocean acaba de lanzar «Rainbow Islands», toda una flamante segunda parte que viene dispuesta no sólo a igualar, sino incluso a superar a su predecesora.

Al final de su primera aventura Bub y Bob, tras derrotar al malvado Barón von Blubba, consiguieron librarse del hechizo que les había convertido en pequeños dragoncillos, y tras recuperar su forma humana se retiraron a un paradisiaco y recóndito paraje: las Islas del Arco Iris (Rainbow Islands).

Allí se instalaron plácidamente con todos sus amigos, dispuestos a disfrutar de toda la tranquilidad y confort de que les había privado el Barón, su acérrimo enemigo; desgraciadamente, los planes de éste acerca de nuestros héroes y, en general, de todos los habitantes de las Islas eran muy distintos, y desgraciadamente bastante poco prometedores.



El mensaje «Hurry Up» nos apremiará para que intentemos llegar a la parte superior del nivel lo antes posible.

C64

Tal vez la mejor versión de todas las de ocho bits, especialmente en cuanto a su velocidad y su calidad sonora. Desgraciadamente hay que advertir que, de la misma forma que les ocurrirá a los usuarios de cinta de Amstrad y Spectrum, cada una de las diferentes islas deberá ser cargada desde el cassette.

El juego

«Rainbow Islands» es un clásico juego de plataformas que guarda ciertas conexiones con su predecesor, pero que en general resulta bastante diferente a éste.

Si nuestra misión en «Bubble Bobble» consistía en completar las cien pantallas que componían el juego, eliminando para ello a todos los enemigos que en pantalla se encontrasen, en «Rainbow Islands» por el contrario, el objetivo en cada nivel no va a consistir en aniquilar por completo a todos los secuaces del Barón sino simplemente tratar de ascender hasta la parte superior de los escenarios, bien saltando de plataforma en plataforma bien escalando nuestros propios arco iris.

Sí, habéis leido bien, nuestros propios arco iris, ya que tanto Bob como Bub pueden disparar estos hermosos semicírculos útiles no sólo para deshacernos de nuestros enemigos sino también para permitirnos ascender por ellos, caminando sobre su curva exterior.

Cuando consigamos llegar hasta la cima del nivel en que nos encontremos un gigantesco cofre aparecerá liberando de su interior una gran cantidad de tesoros que podremos recoger para aumentar nuestra puntuación, pasando, a continuación, de forma automática hasta el siguiente nivel. El juego está compuesto en total por siete islas, cada una de ellas subdividida en cuatro pantallas diferentes; en la última de las cuatro nos las tendremos que ver con un guardián de gigantesco tamaño al que tendremos que acertar con nuestros arco iris para conseguir extinguir por completo su barra de energía.

Cada vez que eliminemos un


SPECTRUM

El enemigo de final de nivel precisa muchos más impactos.


AMIGA

Cuando eliminemos un enemigo éste dejará tras de sí diversos objetos que aumentan los puntos.



AMSTRAD

El nivel de adicción es demencial e invita a llegar más lejos.

SPECTRUM

Lo mejor de esta versión es, sin duda, que respeta en gran parte el aspecto del juego original, manteniendo, en la medida de sus posibilidades, el desbordante colorido. Igual de jugable y adictiva que cualquier otra versión y absolutamente imprescindible para todos los fanáticos de los buenos arcades y de los juegos de plataformas en general.

enemigo, éste dejará tras su muerte diferentes tipos de objetos que en la mayoría de los casos sólo nos servirán al ser recogidos para aumentar nuestra puntuación; sin embargo algunos de ellos tienen una utilidad especial, como las estrellas, que al ser tocadas explosionan llevándose por delante muchos de los enemigos que se encontrasen en pantalla, o las pociones rojas y las amarillas: las primeras duplican e incluso triplican el número de arco iris por disparo, mientras que las segundas aumentan la velocidad a la que podemos realizarlos.

De la misma forma que ocurría en «Bubble Bobble», no debemos demorarnos demasiado en el cumplimiento de nuestra misión, pues pasado un cierto tiempo aparecerá un mensaje en pantalla (HURRY UP) que nos apremiará para que intentemos llegar a la parte superior del nivel. Pasados unos instantes el nivel del mar comenzará a subir pudiendo costarnos la pérdida de una vida, en caso de que nuestro personaje acabe siendo engullido por las aguas.

Nuestra opinión

«Rainbow Islands» es un fantástico arcade de plataformas digno sucesor de un clásico como «Bubble Bobble». Cada una de sus pantallas es un auténtico derroche de colorido, buenos gráficos, acción trepidante y diversión por todo lo alto, y aunque en principio el hecho de que sólo posea 28 niveles frente a los cien de su antecesor no desmerece en absoluto, ya que cada uno de ellos es lo suficientemente complicado como para que intentar completar el juego nos lleve muchas, muchas horas.

El nivel de adicción es sencillamente demencial, y desde el principio el deseo de llegar un poco más lejos se convierte en una auténtica obsesión.

La jugabilidad es excelente, y junto con todo lo anteriormente apuntado lleva a la conclusión de que esta versión Amiga de «Rainbow Islands» es una de las mejores conversiones de máquinas recreativas que hemos tenido oportunidad de ver, cosa nada de extrañar si tenemos en cuenta que en Grafgold, el equipo encargado de realizar el juego, figuran nombres tan ilustres como los de Andrew Braybook, Dominic Robinson o Steve Turner. Casi nada...

Sólo un factor negativo a destacar: el hecho de que no se haya incluido una opción que permitiera la participación simultánea de dos jugadores. Una auténtica lástima, porque con ello el juego se hubiera merecido ya toda una matrícula de honor. Tendrá que conformarse con el sobresaliente. ■

J.E.B.

AMSTRAD

Nada demasiado importante tampoco que objetar a esta versión Amstrad de «Rainbow Islands», a excepción de que, tal vez, sea la que posee un área de juego de menor tamaño y unos gráficos menos loables. Pese a todo el juego es absolutamente recomendable y además la pegadiza música de fondo está muy bien adaptada.

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Una forma rápida de ascender hacia las plataformas superiores es construir pequeñas "escaleras" con nuestros arco iris, disparando y subiendo alternativamente.***

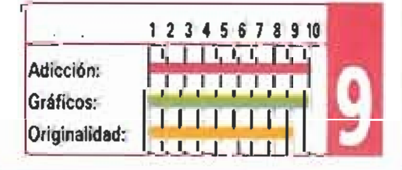
■ ***Los arco iris se evaporan pasado un corto tiempo, por lo que no conviene estar parados sobre ellos.***

■ ***Si saltamos sobre un arco iris caerá hacia abajo arrastrando a su paso cuanto encuentre, lo que resulta muy conveniente para eliminar a los enemigos que queden bajo nosotros.***

■ ***Los enemigos una vez eliminados no vuelven a aparecer, por lo que es interesante deshacerse del máximo número de ellos que podamos mientras ascendemos, ya que si perdemos una vida seremos devueltos a las zonas inferiores del nivel, donde nos las tendríamos que volver a ver con ellos, en caso de que no los hubiésemos aniquilado.***

■ ***Para recoger los objetos que aparecen en pantalla no es necesario pasar sobre ellos, basta con tocarlos con nuestros arco iris.***

■ ***Los enemigos de final de fase siguen siempre trayectorías fijas; hay que observarlas e intentar averiguar en qué lugares debemos colocarnos en cada momento para atacarles sin peligro.***



SUPERHITS

SPECTRUM

1	3	↑	GHOSTBUSTERS II	Activision
2	5	↑	BATMAN	Ocean
3	4	↓	A TODA MÁQUINA	Erbe
4	1	↑	CONTINENTAL CIRCUS	Virgin-Mastertronic
5	2	↓	SUPER WONDER BOY	Activision
6	2	↑	E. SÁNCHEZ VICARIO	Zigurat
7	4	↑	V. AL CENTRO DE LA TIERRA	Topo
8	2	↓	INTOCABLES	Ocean
9	3	↓	ALTERED BEAST	Activision
10	2	↑	TURBO OUT RUN	U.S.Gold

AMSTRAD

1	3	↑	GHOSTBUSTERS II	Activision
2	4	↓	A TODA MÁQUINA	Erbe
3	2	↑	E. SÁNCHEZ VICARIO	Zigurat
4	2	↑	TURBO OUT RUN	U.S.Gold
5	3	—	V. AL CENTRO DE LA TIERRA	Topo
6	4	↓	BATMAN	Ocean
7	1	↑	KICK OFF	Anco
8	3	↓	CABAL	Ocean
9	1	↑	GHOULS'N'GHOSTS	U.S.Gold
10	1	↑	CONTINENTAL CIRCUS	Virgin-Mastertronic

COMMODORE

1	4	—	A TODA MÁQUINA	Erbe
2	1	↑	CONTINENTAL CIRCUS	Virgin-Mastertronic
3	3	—	TURBO OUT RUN	U.S.Gold
4	3	↑	CABAL	Ocean
5	5	↑	INDIANA JONES	Lucasfilm
6	1	↑	TOP BY TOPO	Topo
7	1	↑	CHASE H.Q.	Ocean
8	3	↓	INTOCABLES	Ocean
9	4	↓	BATMAN	Ocean
10	3	↓	GHOULS'N'GHOSTS	U.S.Gold

MSX

1	1	↑	CHASE H.Q.	Ocean
2	4	↑	A TODA MÁQUINA	Erbe
3	3	↓	GHOSTBUSTERS II	Activision
4	4	↑	BATMAN	Ocean
5	2	↓	CAPITÁN TRUENO	Dinamic
6	2	↑	ALTERED BEAST	Activision
7	3	↑	E. SÁNCHEZ VICARIO	Zigurat
8	4	↑	INDIANA JONES	Lucasfilm
9	4	↓	TOP BY TOPO	Topo
10	3	↑	V. AL CENTRO DE LA TIERRA	Topo

ATARI

1	2	—	GHOSTBUSTERS II	Activision
2	4	↑	F-16	Digital Integration
3	2	↓	ROGGER RABBIT	Coktel Vision
4	1	↑	SPIDERMAN	Empire
5	1	↑	WAR IN MIDDLE EARTH	Melbourne
6	4	↓	KICK OFF	Anco
7	2	↑	CRAZY CARS II	Titus
8	2	↑	KNIGHT FORCE	Titus
9	2	↓	ALTERED BEAST	Activision
10	1	—	FOOTBALL MANAGER 2	Addictive

AMIGA

1	1	↑	BOMBER	Activision
2	1	↑	POPULOUS	Electronic Arts
3	1	↑	TURBO OUT RUN	U.S.Gold
4	1	↑	BATMAN	Ocean
5	2	↑	SHADOW OF THE BEAST	Psygnosis
6	1	↑	CONTINENTAL CIRCUS	Virgin-Mastertronic
7	1	↑	SPIDERMAN	Empire
8	5	↓	F-16	Digital Integration
9	1	↑	PICTIONARY	Domark
10	4	↓	KNIGHT FORCE	Titus

PC

1	2	↑	TRIVIAL PURSUIT (5¼)	Domark
2	3	↑	F-16 (5¼)	Digital Integration
3	1	↑	TRIVIAL PURSUIT (3½)	Domark
4	1	↑	SPIDERMAN (5¼)	Empire
5	2	↓	ASTERIX Y EL GOLPE MENHIR (5¼)	Coktel Vision
6	4	↑	KNIGHT FORCE (5¼)	Titus
7	3	↓	KNIGHT FORCE (3½)	Titus
8	4	↑	CRAZY CARS II (3½)	Titus
9	2	↓	SPIDERMAN (3½)	Empire
10	1	↑	GIGANTE (5¼)	Opera

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

- 1.ª columna: situación en la lista.
- 2.ª columna: permanencia.
- 3.ª columna: tendencia.



La llamada de la selva

JUNGLE WARRIOR



■ ZIGURAT ■ V. Comentada: SPECTRUM

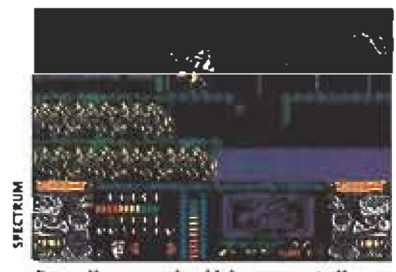
■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX



Para rescatar a la doctora tenemos que recorrer cuatro escenarios.



Los enemigos cuentan con el apoyo de obstáculos ocultos.



Para llegar a la última pantalla es preciso conseguir las cuatro piezas de un escudo diseminadas por el mapeado.

La compañía española Zigurat sigue fiel a su política de publicar títulos bastante distanciados entre sí en el tiempo, pero siempre igualmente sorprendentes y con un nivel de calidad por encima de lo habitual. El lanzamiento que viene a confirmar esta regla ha recibido el nombre de «Jungle Warrior», y de nuevo, no viene avalado en los créditos de programación por el nombre de los miembros fundadores de la compañía, ya que ha sido realizado por un equipo de programación independiente llamado True Soft.

Curiosamente, el juego mantiene algunas conexiones con el anterior lanzamiento de Zigurat, «Comando Cuatro», empezando por la más evidente, que es el hecho de que su desarrollo tenga lugar íntegramente en uno de los escenarios que daba forma a áquel: la selva. Por otra parte el juego es también englobable dentro de esa categoría de programas que caminan entre las sendas del arcade y de la video-aventura, sin llegar a inclinarse definitivamente hacia ninguno de los dos extremos, mezclando, en muchos momentos de su desarrollo, partes iguales de uno y otro género.

Por lo demás «Jungle Warrior» es totalmente diferente de éste, ya que el argumento nos presenta a Keorg Kraken, un intrépido explorador abandonado a su suerte en la jungla, después de un inesperado accidente aéreo. Nuestra misión va a consistir en ayudarle en su búsqueda de la bella doctora Susan Vattan, superviviente, al igual que él, de la tragedia, pero secuestrada de los restos del avión por una de las tribus nativas —bastante xenófobas por cierto— del lugar.

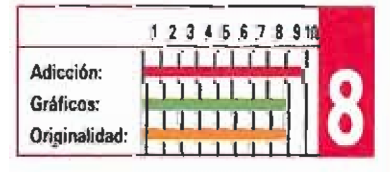
Para ello vamos a tener que recorrer cuatro escenarios distintos, en los que tendremos que desarrollar una serie de acciones concretas para obtener el paso de uno a otro hasta llegar al último, donde se encuentra nuestra anhelada damisela. Estas se refieren al hecho de tener, por ejemplo, que conseguir las cuatro piezas de un escudo (algún que otro fanático del «Sabre Wulf» entre los chicos de True Soft, ¿no?) diseminadas en algún lugar del mapeado de cada nivel. Este, por cierto, está realizado al clásico estilo de la saga Wally, con puertas que comunican diferentes zonas entre sí. Además de esto tendremos que realizar otra serie de acciones igualmente imprescindibles que nos permitirán que una vez llegados a un lugar secreto que deberemos descubrir en cada escenario aparezca un globo al que podremos engancharnos para acceder al siguienete escenario.

Durante todo este proceso tendremos por supuesto una variada oferta de preocupaciones y quebraderos de cabeza, que van desde esquivar o eliminar a los enemigos que nos atacan en cada pantalla, hasta evitar la posible caída en zonas mortales como ríos de lava, vigilando en todo momento el estado de nuestros marcadores de energía y munición.

El juego ofrece en su desarrollo multitud de sorpresas, como algún que otro inesperado y ajetreado remojón, y nos veremos obligados a usar al máximo tanto nuestras dotes deductivas como nuestra capacidad de memorización de los diferentes escenarios y de las ubicaciones de trampas, objetos y enemigos, si bien una vez más la realización de un mapa se convertirá en una inestimable ayuda.

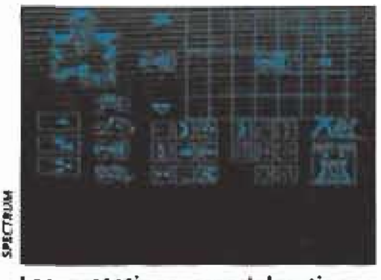
Si bueno es el resultado que se ha conseguido en la realización de un desarrollo realmente atrayente y adictivo, igualmente lo es en todo lo que se refiere a las cuestiones de índole técnico, ya que tanto los gráficos como los movimientos y los sonidos mantienen el nivel siempre irreprochable al que Zigurat nos tiene acostumbrados, desde sus ya lejanos comienzos. Bien por True Soft, bien por Zigurat y bien por «Jungle Warrior»... que siga la racha. ■

J.E.B.



Convencer sin sorprender

X-OUT



Los prototipos espaciales tienen distintas características.



El juego combina en su desarrollo el scroll horizontal con el vertical.

■ RAINBOW ARTS ■ V. Comentada: SPECTRUM

■ Disponible: SPECTRUM, C64, ATARI ST, AMIGA

El titular que encabeza este comentario —que, sin duda, os sonará a eslogan publicitario para vender detergentes, o algo por el estilo— viene motivado porque la última producción de Rainbow Arts reune en su desarrollo estas dos características: lograr convencer, pero en ningún momento sorprendernos.

Esto no es, ni mucho menos, algo casual, sino provocado por el hecho de que el juego viene inscrito dentro de un estilo tan clásico —pero a la vez tan redundante— como es el de los masacra-marcianos. Como prólogo al programa, contamos con unas divertidas instrucciones que, curiosamente, se convierten en uno de los puntos a destacar del juego, ya que acostumbrados como estamos a argumentos insulsos, resulta ciertamente reconfortante tener ocasión de recrearnos en la lectura de unas breves líneas cómicas, originales y sumamente adecuadas para ponernos en situación.

Una vez hecho esto nos encontraremos, en primer lugar, ante la pantalla de compra de armamento, uno de los momentos más importantes de nuestra misión, ya que de nuestro acierto en la compra de equipo defensivo dependerá, en gran parte, la cantidad de tiempo que una vez en pantalla consigamos mantenernos con vida.

Comenzamos nuestra aventura con una moderada cantidad de dinero. A medida que avanzamos en el juego, y al final de cada nivel, dispondremos de la posibilidad de cambiar los puntos obtenidos por nuevas armas, que serán incorporadas a nuestra nave; y también elegir entre diferentes tipos de prototipos espaciales dotados con diferentes características.

Por lo demás, el juego nos ofrece un desarrollo absolutamente idéntico al de otros títulos de este mismo género, como «R-Type», «Nemesis» o «Menace», si bien combina en su desarrollo, además del "scroll" horizontal, uno vertical que amplía notablemente el tamaño de la zona de juego.

Destacable resulta la calidad técnica del juego, con rápidos y suaves movimientos, buenos gráficos y nivel de dificultad correctamente ajustado, quedando tan sólo el sonido —casi nulo— a inscribir dentro de los apartados negativos. ■

J.E.B.



«X-Out» amplía notablemente la zona de juego, respecto a otros títulos del género.

AMIGA

Si no fuera porque su desarrollo coincide, casi podríamos hablar de dos juegos totalmente distintos, ya que las diferencias que existen entre los gráficos, sonidos y jugabilidad de esta versión Amiga y la comentada, son abismales. Una vez más la importancia de los 16 bits deja notar su peso a la hora de realizar un buen masacra-marcianos.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		



Éxito garantizado

PINBALL MAGIC

■ *LORICIELS* ■ *V. Comentada: AMIGA*

■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC*

¡Ah!, uno recuerda aquellos tiempos de quinceañero, todas las tardes del verano metido en los "billares", aprovechando que los estudios habían terminado, por el momento, y allí se estaba fresquito.

Los "billares", como solíamos llamar a las salas de juegos recreativos, comprendían una amplia variedad de entretenimientos: el billar propiamente dicho, el ping-pong, las máquinas de «marcianitos» (inolvidables comienzos del videojuego: Defender, Space Invaders, las «moscas», Asteroids, Pac-man...)... y los pinballs, las "máquinas",—como las solíamos llamar en contraposición a los «marcianitos»—. La verdad es que en aquellos tiempos de precariedad económica, nuestra única opción eran los pinballs. Por el módico precio de un duro tenías una partida (dos duros, tres partidas; ¡sí!, no me miréis con esa cara, es la verdad —luego, la cosa empezó a degenerar: dos duros una partida, cinco duros, algunas incluso diez duros—). Era, sin lugar a dudas y a mucha distancia, la diversión más barata, rentable y de mejor relación calidad-precio. Si te has dejado gran parte de la escueta asignación semanal en estas máquinas comprenderás el interés inicial que cualquier simulador de pinball despierta en mí.

Un pinball a tu medida

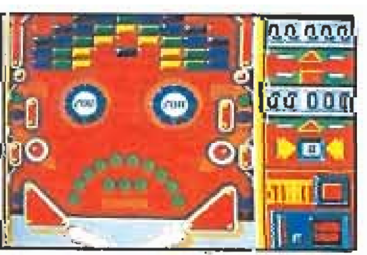
Afortunadamente «Pinball Magic» viene a llenar un hueco que no había sido cubierto por ningún programa anterior con éxito, a excepción del adictivo «Pinball Wizard». El programa, además, incluye un detalle tan importante e interesante como digno de destacar: es configurable. En efecto, una vez cargado el juego, podremos elegir entre uno o dos jugadores (PF2), el número de "créditos" o partidas (PF1, hasta un máximo de cinco) y las condiciones de juego (PF3). Esta última opción nos permite modelar el grado de "caída" del tablero, la fuerza de rebote de la bola, calibrar el sensor de "falta" y la intensidad del saque.

La pantalla se divide en dos partes: a la izquierda observamos el tablero de juego, de dimensiones muy aceptables y a la derecha tenemos los marcadores (2), el número de partidas que nos quedan y dos concesiones cara a la galería, para incrementar el realismo, que no intervienen en el juego: un botón rojo de comienzo de partida y una ranura para insertar monedas. En cuanto al tablero en sí, ofrece todos los elementos que estamos acostumbrados a ver en un pinball (bumpers, pasillos, dianas, agujeros de "bonus", "extra ball" y "special", etc) y otros más aprovechando la libertad que ofrece el ordenador, por ejemplo, los ladrillos, que convierten algunas pantallas en un híbrido entre pinball y «muro». Además, determinados elementos se hallan asociados con letras del alfabeto, de tal manera que una vez hayamos conseguido apagarlas, se abrirá una puerta por la que acceder al nivel siguiente, de los doce que contiene el programa.

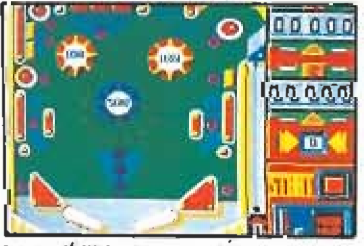

Algunas pantallas plantean un objetivo similar al de «Arkanoid».

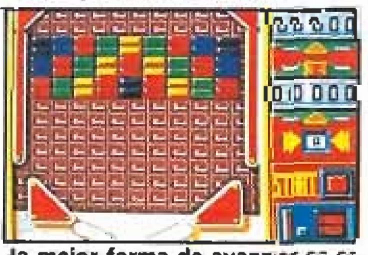
Los movimientos, los rebotes y los flippers convencen.

La calidad gráfica acompaña a un programa en el que sin duda el punto principal es la adicción.


El programa permite modificar las condiciones del tablero.


«Pinball Magic» incorpora elementos propios del ordenador.


La posibilidad de graduar la dificultad incrementa la adicción.


La mejor forma de avanzar es escoger la opción para dos jugadores.

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Escoger la opción de dos jugadores, dado que cuando uno de los dos logre pasar de nivel, automáticamente pasará el compañero. De esta manera, tanto si jugamos con un amigo como si jugamos dos partidas simultáneas, resultará más fácil ir accediendo a niveles superiores.***

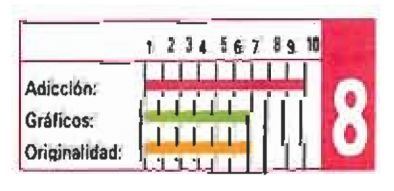
■ ***Si queremos hacer algunos «puntillos extra», sólo tenemos que estudiar la pantalla. Generalmente existen algunos agujeros en los que se puede hacer entrar al programa en un bucle largo del tipo agujero-flipper-agujero. Un ejemplo lo tenemos en el nivel dos, con la pareja formada por el mando izquierdo y el agujero de «score bonus».***

■ ***La posibilidad de autoconfiguración nos brinda la oportunidad de escoger en cierta medida la dificultad del juego. Si se está interesado en superar pantalla tras pantalla, lo lógico es escoger el tablero con menos «caída» (menos velocidad), menos rebote y menos sensibilidad a la «falta» (ésta última también es útil a la hora de modificar la dirección de la bola de manera que tiremos esa diana que se nos resiste).***

Nuestra opinión

El juego convence, el movimiento, los rebotes y los lanzamientos de los flippers son reales, aunque no se haya alcanzado la perfección. En resumen, «Pinball Magic» es un simulador de pinball dotado de buenos movimientos, realismo y adicción, en el que el único punto que desmerece respecto al resto es el sonido. En cualquier caso, dada la posibilidad de configurar las condiciones físicas del tablero, el juego nos asegura horas y horas de entretenimiento, empezando por el nivel fácil (poca caída, "poca falta") y subiendo gradualmente de dificultad. ■

A.M.




EL COMBATE CONTINUA
DOUBLE DRAGON II
The Revenge
AMIGA
ATARI ST
SPECTRUM
PC
Games
Commodore, Spectrum cass. y disco
Amstrad cass. y disco, MSX
IBM PC 3,5 y 51/4, Atari ST, Amiga.
EDITA Y DISTRIBUYE DROSOFT. FRANCISCO REMIRO 5. 28028 MADRID. TELF.: 246 38 02. TELEVENTA: 256 17 09. PEDIDOS CONTRARREEMBOLSO: 450 89 64.



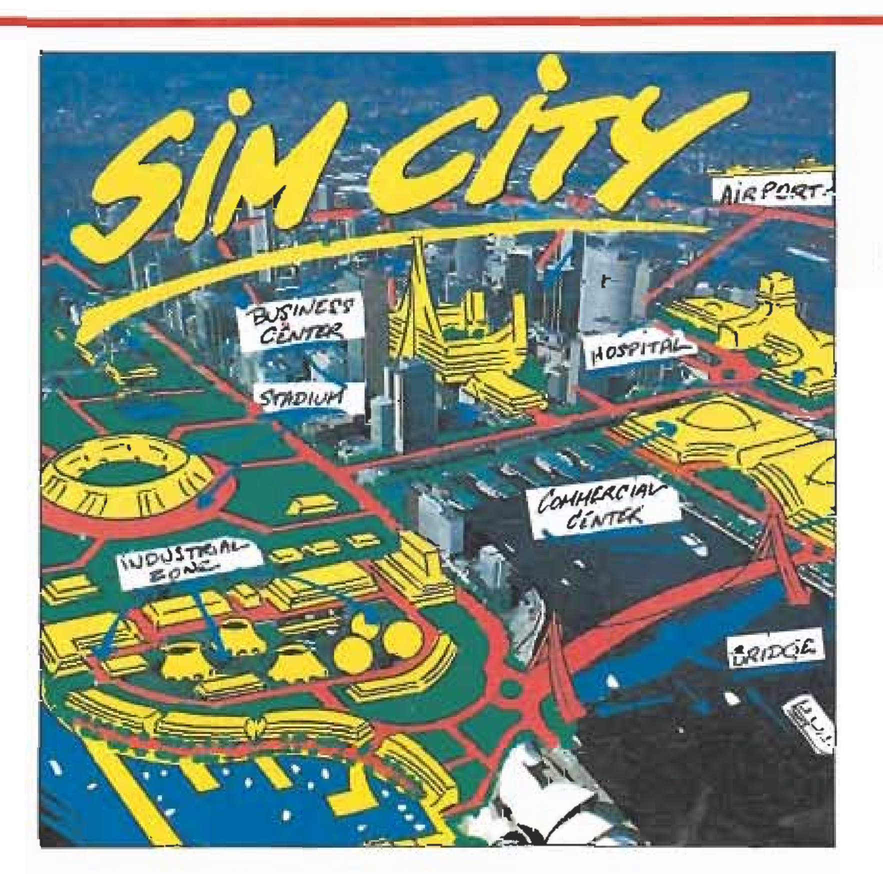
Cómo crear una ciudad

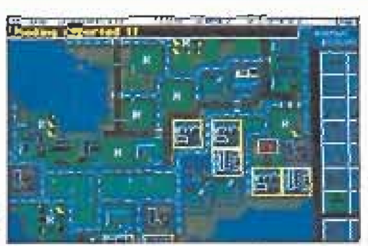
SIM CITY

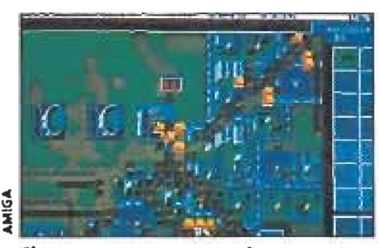
■ *INFOGRAMES* ■ *V. Comentada: AMIGA*

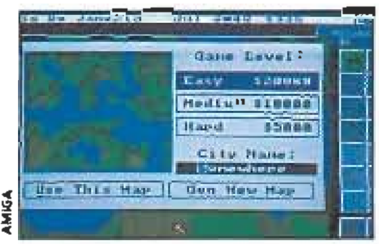
■ *Disponible: ATARI ST, PC, AMIGA*

El programa que ha caído en nuestra manos, en esta ocasión, se sale completamente de lo habitual, y precisamente una de sus mayores virtudes consiste en que no se parece a nada de lo producido anteriormente. En efecto, «Sim City» es un nuevo concepto de juego de ordenador que, derrochando esa originalidad que creíamos haber dado por perdida, nos permite diseñar, pieza por pieza, nada menos que toda una ciudad.




«Sim City» es un juego de estrategia de inmensas proporciones y gran originalidad.


El programa nos permitecrear desde cero una ciudad o desarrollar una de las presentadas.



La ciudad cobrará vida en pocos segundos ante nuestros ojos y de nosotros depende que prospere.

Sin duda alguna, este nuevo producto de Infogrames es un programa de muy difícil clasificación, que podría ser definido como un «simulador de ciudad», pues básicamente consiste en un complejo editor gráfico que nos permite crear, paso a paso, una verdadera ciudad que crece y evoluciona siguiendo una serie de mecanismos tan complejos y reales como tienen lugar en la realidad. El jugador se convierte no sólo en un arquitecto que diseña la distribución de calles y edificios, sino también en un hábil economista que decide el tamaño y ubicación de las industrias y centrales energéticas, y un astuto político que estudia las necesidades de la población para garantizar su permanencia en el poder. Por tanto «Sim City» puede clasificarse como un juego de estrategia de inmensas proporciones, que puede depararnos muchos meses de diversión, si somos capaces de adentrarnos en su complejo mecanismo.

Pero es, precisamente, esa gran complejidad la que puede desanimar al inocente usuario que pone, por primera vez, la mano sobre este programa. Porque el primer contacto con el libro (más que folleto) de instrucciones que acompaña al juego produce la extraña sensación de que una verdadera avalancha de información se acumula en todas y cada una de sus páginas y para digerir, por encima, los conocimientos necesarios para simplemente poner en marcha el programa. Pero nada más lejos de la realidad, porque «Sim City» hace uso extensivo de las ventanas, iconos y punteros que caracterizan a nuestro Amiga y que hacen que la interacción entre jugador y programa resulte completamente intuitiva.

Primeros pasos

«Sim City» nos permite crear desde cero una nueva ciudad, con el nombre que queramos, o bien desarrollar alguna de las ciudades (San Francisco, Tokio, Hamburgo) que se encuentran grabadas en el disco. En el primero de los casos el programa creará un mapa aleatorio (que podemos deshechar si no nos gusta) sobre el cual edificaremos la ciudad de nuestros sueños. Utilizando únicamente el ratón podemos acceder a un sistema de menús e iconos que nos permite talar parte de los bosques —inicialmente son los únicos pobladores del recién creado territorio— para edificar sobre ellos solares destinados a zonas residenciales, comerciales e industriales. Siguiendo un mecanismo, muy similar al de un programa de diseño gráfico, seleccionaremos el tipo de construcción para luego depositarlo en el punto deseado del mapa y más tarde enlazar dichos solares mediante carreteras, ferrocarriles y líneas eléctricas, que parten de las centrales energéticas que igualmente podemos construir.

Pero al mismo tiempo que nosotros decidimos, poco a poco, la forma y características de la ciudad, el programa está realizando intensos cálculos internos destinados a dar vida a los Sims (ciudadanos simulados), habitantes del pequeño mundo que estamos creando y que, si las condiciones por nosostros diseñadas son favorables, comenzarán a edificar casas, hospitales, comercios, industrias e incluso iglesias en los solares que nosotros hemos ido colocando. En pocos segundos la ciudad, que ha surgido de la nada, comienza a cobrar vida ante nuestros ojos, y de nosotros depende que crezca prósperamente.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *No construyas a lo loco y decide, previamente, al menos, las dimensiones aproximadas que va a tener la ciudad, pues construcciones tales como aeropuertos o estadios deportivos sólo tienen verdadera utilidad en grandes ciudades.*

■ *Construye las zonas industriales lejos de las residenciales pero comunícalas adecuadamente mediante carreteras. Cuando los niveles de contaminación, debido al tráfico, se hagan peligrosos incorpora también ferrocarriles, que aunque más lentos resultan menos contaminantes.*

■ *Consulta periódicamente cuáles son los mayores problemas de los habitantes de la ciudad y actúa en consecuencia. Puedes intentar bajar los impuestos si se quejan de ellos, edificar más zonas comerciales e industriales si solicitan puestos de trabajo, crear comisarías de policía si se quejan de la criminalidad, edificar más viviendas en zonas de bajo coste, etc. Piensa que solamente unas condiciones de vida óptimas impedirán que los Sims abandonen la ciudad buscando otro lugar más favorable.*

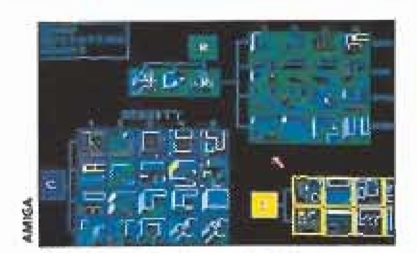
■ *Una central energética de carbón es barata y segura pero poluciona y resulta poco potente, adecuada para pequeñas ciudades. Sin embargo, una central nuclear proporciona menos contaminación y más energía a cambio de un mayor coste y el riesgo de un accidente nuclear. En este último caso construye la central lejos de la población pues en caso de desastre se creará a su alrededor una zona radioactiva inhabitable.*

■ *Tala únicamente los árboles necesarios pues una excesiva desforestación puede hacer disminuir drásticamente el valor del terreno.*

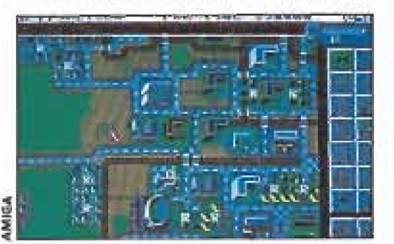
Problemas

Aquí comienzan los problemas ante los cuales podremos demostrar nuestra habilidad como estrategas. Es preciso enlazar todas las edificaciones con líneas eléctricas, crear industrias que proporcionen puestos de trabajo a los habitantes de la ciudad, edificar centrales de policía para controlar la delincuencia y puertos marítimos y aeropuertos que garanticen el comercio con el exterior. Debemos crear vías de comunicación entre los diferentes bloques de la ciudad y vigilar los niveles de contaminación que producen. Y para garantizar que la población crezca debemos mejorar la calidad de vida controlando los impuestos y creando centros de esparcimiento, como estadios deportivos.

Las catástrofes naturales harán probablemente estragos en nuestra recien nacida ciudad y tanto terremotos como tornados



Pese a estar acompañado por un extenso manual, su sencillez de manejo resolverá muchas dudas.



Un sistema de menús e iconos nos permite acceder a todas las opciones disponibles.

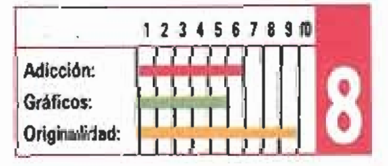


En todo momento podemos conocer nuestro nivel de popularidad y las exigencias de los ciudadanos.

e incendios pueden destruir el trabajo de muchos meses. Por suerte podemos conocer nuestro nivel de popularidad y las exigencias mayoritarias de los ciudadanos para modificar adecuadamente nuestra gestión. Anualmente podremos recoger los impuestos pagados por los ciudadanos e invertirlos en nuevas obras que mejoren nuestra creación.

Con esta breve descripción esperamos haberos despertado el apetito sobre este revolucionario programa de Infogrames que, dirigido sin duda al sector más intelectual de los usuarios de ordenadores, supone un nuevo concepto sobre la estrategia. Ni los gráficos (excesivamente esquemáticos) ni el sonido prácticamente inexistente están a la altura de lo que se espera de un Amiga, pero sin duda nos encontramos ante un programa en el que lo visual pierde importancia frente a la inmensa complejidad de procesos interrelacionados que se realizan silenciosamente en el interior del ordenador ante los cuales la más pequeña decisión puede tener fatales consecuencias. ■

P.J.R.



Una tarde de dardos

JOHN LOWE'S ULTIMATE DARTS

■ ***GREMLIN***

■ ***V. Comentada: ATARI ST***

■ ***Disponible: ATARI ST, AMIGA, C64***

El juego de los dardos es uno de los pasatiempos más populares en Inglaterra y esto no podía escapar a los programadores de juegos, que ya habían recogido la idea en alguna que otra ocasión. «John Lowe's Ultimate Darts», uno de los últimos juegos de Gremlin Graphics, es la simulación más completa que sobre este deporte se ha realizado hasta ahora.

Básicamente, el juego se desarrolla en la diana que se nos presenta en la pantalla del ordenador (bastante grande, por cierto). Existen infinidad de variantes que hacen que el desarrollo de una partida no llegue a resultar aburrido, lo que nunca está mal. Una de las posibilidades más originales del programa consiste en la opción de competir contra cualquiera de los 18 primeros jugadores de la clasificación mundial de dardos a principios de enero del 88 (John Lowe, como habréis adivinado, es el primero de la lista). Según la documentación que acompaña al juego, todas las características de estos jugadores han sido cuidadosamente estudiadas y trasladadas al programa de ordenador lo más fielmente posible. Así que podemos, con diana en mano, jugar en «super-tiempo real» desafiando al campeón mundial: el ordenador se encarga de facilitarnos la puntuación de nuestro adversario y nosotros le suministraremos las puntuaciones que vayamos logrando.

Para quien prefiera medir sus habilidades de tirador en la pantalla del ordenador sin recurrir a una diana «física», existe la opción de lanzar los tres dardos vía ratón. El ordenador entonces calculará automáticamente las puntuaciones y nos informará del vencedor.

El juego da comienzo

Una vez elegida una de las dos opciones anteriores, iniciamos el juego propiamente dicho. Ahora, tenemos a nuestra disposición varias posibilidades. Tras seleccionar el nivel de dificultad, podemos elegir entre exhibiciones, donde nos limitaremos a jugar una partida contra el ordenador o contra cualquiera de los 16 primeros jugadores del mundo, o competiciones, en las que deberemos ir ganando a todo el que se interponga en nuestro camino hacia el título mundial. Podemos elegir también la modalidad que más nos guste, si queremos jugar a dobles o alrededor de la diana, etc. Incluso podemos elegir el Darts Soccer o el Darts Cricket, en los que nuestra puntuación determinará el resultado de un encuentro de fútbol o cricket (la verdad es que el partido de fútbol se hace un poco lento con este sistema).

Al iniciar la partida, el ordenador sortea con una moneda cuál de los dos jugadores va a ser el primero en lanzar. Entonces aparece la diana, perfectamente definida, con alguna que otra señal que delata su uso. Nuestro dardo no deja de



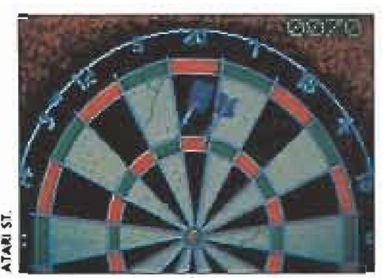
Al iniciar la partida el ordenador sortea cuál de los dos jugadores va a lanzar.

COMMODORE

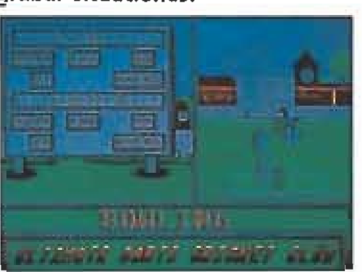
Una menor calidad gráfica es la única diferencia sustancial que se puede apreciar entre esta versión Commodore 64 y la comentada. No habiendo sido problema para Gremlin mantener el mismo grado de jugabilidad y el mismo número de opciones de juego.



El juego incluye la posibilidad de grabar situaciones.



Algunas veces es difícil determinar dónde ha ido a parar el dardo.



La acción del juego está bien realizada compensando la falta de espectacularidad de los gráficos.



Los simuladores deportivos cuentan de antemano con un gran número de incondicionales.

moverse de un lado a otro (no es que no sea obediente, es el resultado de nuestro tembloroso pulso) en una zona determinada. Mediante el ratón, llevamos nuestro dardo a la puntuación que deseamos conseguir y pulsamos el botón del joystick cuando creemos que vamos a acertar (como véis, la facilidad de manejo no puede ser mayor, eso sí). El ordenador nos informará entonces de los puntos que hemos alcanzado. De todas formas, también tenemos la ocasión de comprobarlo con, simplemente, echar una ojeada al tablero.

Jugar contra el ordenador o cualquiera de los 16 jugadores profesionales es bastante complicado (en el sentido de que ellos son mejores, claro). No obstante, siempre existe la posibilidad de hacerlo contra un/a amigo/a, si no lo vemos demasiado claro. Otra de las opciones a agradecer es la alternativa de poder grabar una partida y continuar así con ella después (esto es especialmente útil si jugamos el campeonato mundial, donde tenemos que vencer a un montón de rivales antes de llegar a la final).

Algunos consejos

En su intento por realizar una simulación lo más real posible, el juego no nos permite disparar inmediatamente después de apuntar al blanco. Esto quiere decir que es necesario fijarse en el movimiento del dardo, antes de disparar, y no precipitarse en pulsar el botón. Con un poco de práctica, se puede lograr controlar el efecto bastante bien, aunque depende del nivel de dificultad elegido.

Si no es bueno precipitarse en el lanzamiento, ya que esto puede producir errores, tampoco lo es ponernos a reflexionar sobre la eternidad del Universo. Si tardamos demasiado tiempo en lanzar, el ordenador lo hará por nosotros, y no es necesario que os cuente qué es lo que pasa. Lo más seguro será que obtengamos una mala puntuación y podamos perder la partida por ello.

Una última cosa: no apuntéis nunca demasiado cerca de un dardo que haya sido lanzado. Existe la posibilidad de que vaya a parar al mismo lugar y resulte que salga despedido del tablero, con la consiguiente puntuación de cero. Es mejor siempre apuntar un poquito más allá.

Nuestra opinión

Los gráficos y sonidos que acompañan a «John Lowe's Ultimate Darts» no son excesivamente espectaculares; incluso la ambientación podría haber estado mejor lograda y la presentación ser más adecuada, pero en definitiva todo esto, cuando hablamos de simulaciones deportivas y más en este caso, puede compensarse con una acción de juego bien realizada y esto es algo que «Ultimate Darts» tiene. Lo más importante es la sensación que pueda transmitir al usuario de estar jugando a algo lo más cercano a la realidad posible, y esto se consigue aquí en suficiente medida. Si a esto añadimos los detalles de la serie de posibilidades en cuanto a modos de juego y elección de rivales, podemos concluir que Ultimate Darts es un buen juego que cumple con su papel y, desde luego, imprescindible para todos aquellos a quienes les gusten estas competiciones, aunque en el precio no venga incluido un típico pub inglés. ■

A.P.

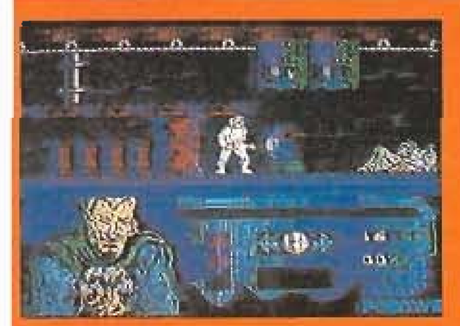
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

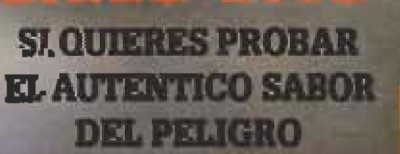
EL RETO DE JULIO VERNE A LA ERA ESPACIAL

AMO DEL MUNDO



PANTALLAS SPECTRUM





SI QUIERES PROBAR EL AUTENTICO SABOR DEL PELIGRO

¡SÓLO NECESITAS ATREVERTE!



ACEPTA EL DESAFIO DEL AMO DEL MUNDO



ENTRA EN UNA ZONA SIN RETORNO PARA MUCHOS



OCHO NIVELES DISTINTOS, INFECTADOS DE ROBOTS ASESINOS QUE TE ACOSAN

CASSETTE: SPECTRUM, AMSTRAD Y M.S.X.
DISCO: SPECTRUM, AMSTRAD Y PC - COMPATIBLES

Distribuido por DRO SOFT



Teléfono 421 41 27
Juegos Florales, 49 - 08014 Barcelona



MAIL soft

VENTA POR CORREO

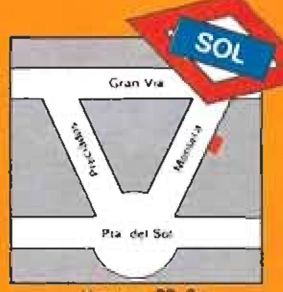
HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14

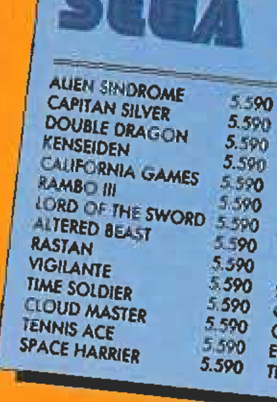
TELÉFONOS:
(91) 239 34 24 / 239 04 75



P.º de Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 227 82 25



Montera, 32, 2.º
28013 MADRID
Tel. 522 49 79



SEGA

CONSOLA SEGA

MASTER SYSTEM	19.900
MASTER SYSTEM PLUS	22.900
SUPER SYSTEM	30.900

ALIEN SINDROME	5.590	AFTER BURNER	5.590
CAPITAN SILVER	5.590	CIBORD HUNTER	4.990
DOUBLE DRAGON	5.590	RAMPAGE	5.590
KENSEIDEN	5.590	BOMBER RAID	5.590
CALIFORNIA GAMES	5.590	GALAXI FORCE	5.590
RAMBO III	5.590	FANTASY ZONE II	5.590
LORD OF THE SWORD	5.590	PINGUID LAND	5.590
ALTERED BEAST	5.590	CHOPLIFTER	4.990
RASTAN	5.590	BANU PANIC	3.290
VIGILANTE	5.590	SUPER TENIS	3.290
TIME SOLDIER	5.590	GHOSTBUSTER	4.990
CLOUD MASTER	5.590	GREAT BASKETBALL	4.990
TENNIS ACE	5.590	ENDURO RACER	4.990
SPACE HARRIER	5.590	THE NINJA	4.990

ESTE MES EN LAS TIENDAS MAIL, CINTAS DESDE 100 PTAS.

8 BITS | 16 BITS

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP + 3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
2000 L. Viaje Submarino						2.595	2.595
Acient Battles (War Games)	1.095	1.095			1.995	2.195	
Action Fighter	895	895	895		1.695	1.995	1.995
After The War	895	895	1.095	895	1.745		2.245
Airbone Ranger	1.195	1.195	1.195		1.695	3.595	3.595
Altered Beast	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.795
Arhem	495	495				2.195	
Armada						1.995	1.995
Barbarian II	795	795	795	795	1.695		2.245
Batman	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Beach Volley	895	895	895		1.695	1.995	1.995
Beverly Hill Cop	1.245	1.245	1.245		2.195	3.595	3.595
Black Tiger	1.095	1.095	1.095		1.695		1.995
Bomber	1.095	1.095	1.095			2.595	2.595
Budokan						4.495	
Butragueño II	1.095	1.095		1.095	1.695		
Capitán Trueno	1.095	1.095		1.095	1.745	2.245	
Cazafantasmas II	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695	2.595	2.595
Chase H.Q.	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Chessmaster 2000			795			1.795	2.245
Chessplayer 3150	1.095	1.095	1.095		1.695		3.595
Chuck Yeagers						4.495	
Continental Circus	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745		2.245
Crazy Car II	795	795			1.795	1.795	1.795
Crazy Shot (West Phaser)		895			1.795	1.995	1.995
Cyberball	1.095	1.095	1.095		1.695	1.995	1.995
Double Dragon	895	895	895	895	1.745	2.245	2.245
Double Dragon II	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745	2.245	2.245
Dr. Doom Revenge	995	995	995		1.795	1.995	1.995
Dragon's Lair						9.995	9.995
E-Motion	1.095	1.095	1.095		1.695		1.995
E.S.S. Hermes Simulador						4.495	4.495
East VS West						1.995	1.995
El Amo del Mundo	1.095	1.095		1.095	1.745	2.245	
Emilio Sánchez Vicario	1.095	1.095		1.095	1.695		
F-16			1.995			4.495	4.495
Falcon							4.495
Fighting Soccer	895	895	895		1.695		1.795
Football Manager II	1.095	1.095	1.095		1.995	2.195	2.195
Galaxy Force	1.095	1.095			1.695		1.995

8 BITS | 16 BITS

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP + 3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
Gazza Super Soccer	795	795	795		1.795		1.995
Gemini Wing	1.095	1.095	1.095	1.095	1745		2.245
Ghost's & Gouls	895	895	895		1.695		1.995
Gunship	1.195	1.195	1.195		1.695	3.595	3.595
Hard Driving	1.095	1.095			1.695	1.995	1.995
Heavy Metal	1.095	1.095	1.095		1.695	1.995	1.995
Highway Patro							1.995
Hostage	795	795	795	795	1.695	1.995	1.995
Hot Rod	1.095	1.095			1.695		1.995
Indiana Jones	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695	1.995	1.995
Indiana (Adv. Gráfica Esp.)						5.595	5.595
Jabato	895	895	895	895	1.745	2.245	2.245
Jungle Warrior	895	895		895	1.695		
Kick Off	1.095	1.095	1.095		1.995		2.595
Knight Force	795	795			1.795	1.995	1.995
Kripton Ega							1.995
La Aventura Original	895	895	895	895	1.745	2.245	2.245
La Diosa de Cozumel	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745	2.245	2.245
Landcaster (S. Vuelo)							2.545
Liverpool	895	895	895		1.695	1.995	1.995
Livingstone II	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695	2.595	2.595
Los Intocables	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Michel	1.095	1.095		1.095	1.745	2.245	2.245
Moonwalker	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Mortadelo II	1.095	1.095		1.095	1.745		
Mot	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695	2.595	2.595
Ninja Warriors	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745		2.245
North And South						1.995	1.995
Oil Imperium						1.995	1.995
Oliver						2.595	2.595
One on One II						1.900	
Operation Thunderbol	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Out Run	1.095	1.095	1.095	795	1.695	1.995	1795
Pack a toda máquina	1.195	1.195	1.195	1.195	1.995		
Pack Dinamic 90	1.295	1.295		1.295	2.245	3.595	
Pack Top by Topo	1.095	1.095		1.095	1.695		
Paris Dakar 90						2.595	2.595
Passing Shot	795	795	795	795	1.695		1.795
Perico Delgado	1.095	1.095		1.095	1.695	1.995	
Petrovic	1.095	1.095		1.095			

8 BITS | 16 BITS

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP + 3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
Pictionary	1.795	1.795	1.795	1.795	2.495	2.495	2.495
Pinball Magic		795			1.795	1.995	1.995
Pirates	1.195	1.195	1.195		1.695	3.595	3.595
Pistola West Phaser		6.995			6.995	6.995	6.995
Player Manager							3.595
Populus & Promises Lands						4.495	4.495
Power Drift	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.795
Pro Tennis Tour	1.095	1.095	1.095		1.695	2.545	3.595
Rainbow Island	895	895	895		1.695		1.995
Ram	1.095	1.095		1.095	1.695		
Ratas del Desierto	495	495				2.195	
Satan	1.095	1.095		1.095	1.745		
Scramble Spirit	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Shadow of the Beast							1.995
Sherman M4 Tank					1.795	1.995	1.995
Shinobi	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745		2.245
Space Ace							9.995
Space Harrier II	1.095	1.095	1.095	1.095	1.695		1.995
Stormlord	795	795	795		1.695		1.995
Strider	795	795	795		1.695	1.995	1.995
Strip Poker II	545	545		545	1.745	1.995	1.995
Subattack 688						4.495	
Super Wonder Boy	895	895	895		1.695		1.795
Teenager Queen		895			1.695	1.995	1.795
Telemark Warrior						2.245	2.245
Test Drive II	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745	2.245	2.245
Thargan						1.995	1.995
Tintín en la Luna	1.095	1.095	1.095		1.695	1.995	1.995
Trivial Pursuit	1.795	1.795	1.795	1.795	2.495	2.495	2.495
Turbo Out Run	1.095	1.095	1.095		1.695		1.995
TV Sport Football						3.495	3.495
Viaje Centro Tierra	1.095	1.095		1.095	1.695		
Vigilante	795	795	795		1.695		1.795
Vulcan (War Game)	1.095	1.095			1.995	2.195	
War in the Middle Earth	1.095	1.095	1.095	1.095	1.745	2.245	2.245
Wild Street	795	795	795		1.795	1.995	1.995
X Out	895	895	895		1.695		1.995
Xenon 2							1.795

CARTUCHOS	MSX
Rastan Saga (MSX II)	4.900
Ikari (MSX II)	4.900
Dun shot Basket	4.900
R-Type	4.900
Maze of Galius	4.900
Pen Guid Adventure	4.900
Slamander	5.900
King Valley II	6.900
Nemesis III	6.900
Kontra Konami (MSX II)	6.900

Ordenadores

Si piensas cambiar de ordenador, MAIL SOFT te lo pone en casa (en cualquier punto de España) en menos de 24 h. y a estos precios.

ATARI

520 ST FM + 20 juegos regalo: After Burner, R-TYpe, Out Run, Xenon, Super Hang-on, Double Dragon, Predator, etc... + 7 utilidades

74.900 ptas. (IVA incluido)
ATARI 1040 STFM - **94.900 ptas.** (IVA incluido)
ATARI 1040 STE - **119.900 ptas.** (IVA incluido)

AMIGA

AMIGA 500 + 20 programas de regalo
89.900 ptas. (IVA incluido)

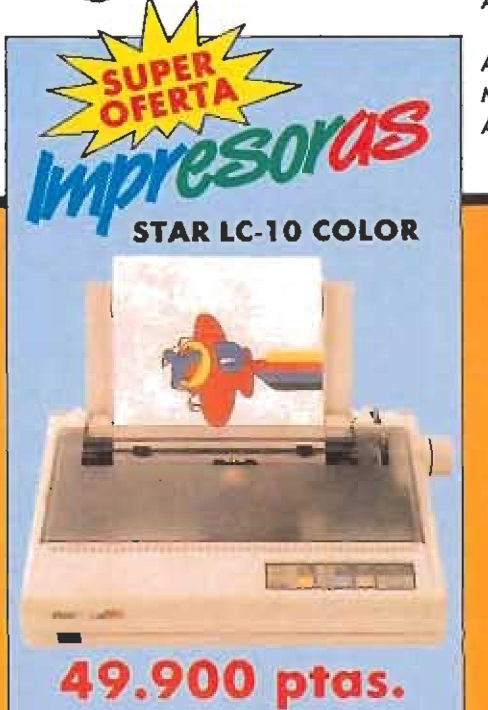
AMIGA 2000	199.000
MONITOR 1084	55.000
AMIGA 500 + MONITOR 1084	139.900

COMPLEMENTOS AMIGA

UNIDAD DISCO COMMODRE 1011 25.900
UNIDAD DISCO 3½ 22.900
AMPLIACION MEMORIA 512 K 23.900
CABLE EUROCONECTOR 3.500
CABLE PARALEO (impresora) 3.500
DIGITALIZADOR DE SONIDO 13.995
DIGITALIZADOR IMAGEN
Digi View 4.0 28.000
FILTRO ESPECIAL MONITOR 1084 4.500

REVISTA AMIGA TOOL N.º 5
2 discos sólo 995





ENVIA ESTE CUPON A MAIL SOFT - P.º Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DIRECCION COMPLETA ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
TELEFONO ______ C.P. ______
MODELO ORDENADOR ______
N.º CLIENTE ______
☐ NUEVO CLIENTE ______
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	





Puzzle informático

NEVER MIND

■ PSYGNOSIS ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA



AMIGA

Contamos con un tiempo límite en el que debemos organizar las piezas de un puzzle repartidas por cada pantalla.

Parece que está de moda el juego tipo puzzle que se anuncia como lo más original del momento. Al ya clásico «Tetris» se han añadido ya varios juegos por el estilo, sobre todo en máquinas arcade. Psygnosis no se quiere quedar atrás y ha elaborado este puzzle tridimensional.

Es un rompecabezas en el sentido literal de la palabra, pues se trata en cada pantalla de recoger y ordenar adecuadamente los fragmentos de un dibujo que por ella se encuentra disperso. A priori, el planteamiento no es nada excitante, como vemos.

La excitación aparece cuando se trata de realizar nuestra tarea en una habitación tridimensional y por cuyas paredes podemos andar, si encontramos el transportador adecuado (llamados en las instrucciones tubos torcidos). Por supuesto, para componer nuestra obra tenemos un tiempo límite (yo diría que excesivamente... limitado) y algún que otro incordio que soslayar: piezas de ajedrez que desordenan las del puzzle, baldosas que se disuelven... toda esa clase de obstáculos.

Ciertamente, la cosa no es muy original. No obstante, eso no quiere decir que el juego sea malo. Vamos por partes.

Los gráficos son normales, sin excesos. Otro tanto ocurre con el movimiento, cuya respuesta es en algún caso deficiente. Con respecto a otros juegos isométricos se gana en la facilidad de localizar al protagonista por la forma cuadriculada de suelo y paredes.

El sonido, como la presentación, es muy bueno. Están ambos al nivel a que Psygnosis nos tiene acostumbrados (véase «Shadow of the beast» o «Baal»).

El juego es, como todos los de su calaña, de una adicción a prueba de bomba. Son sencillos, en algunos casos con malos gráficos o peor sonido, pero nos atrapan en sus redes sin tregua. En fin...

Lo que sí es este juego es difícil, verdaderamente complicado. Y no porque haya que comerse mucho el coco para resolver problemas. De hecho, no hay casi que resolver grandes problemas. La dificultad tiene dos vertientes: por un lado, es muy difícil reconocer el trozo



AMIGA

Encontramos un sistema de contraseñas que permite retomar el juego en cualquier momento.



ATARI ST.

Aunque ni los gráficos, ni los movimientos sorprenden, su resolución es adecuada.

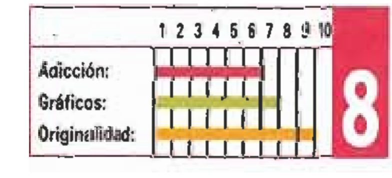
de dibujo que hay en cada pieza, por lo menos con la resolución de mi modesto televisor. Esto hace que la colocación de las piezas se realice, muchas veces, por un mero proceso de ensayo y error.

La otra dificultad es descubrir los «tubos torcidos» que te van a llevar al destino deseado, lo que se debe realizar por idéntico proceso, lo cual puede ser de gran pesadez si hay varias posibilidades en una pantalla, cosa que suele ocurrir.

Contra estos problemas, está el hecho de que exista una contraseña que te permite, una vez superada una pantalla, que no la tengas que volver a atravesar en la vida, a no ser que te cause satisfacción personal. Sin embargo, esto es un arma de doble filo que hace que se pueda terminar el juego con relativa facilidad, pese al elevado número de pantallas existente. Este problema de la contraseña tiene ligera polémica: si se pone, puede ocurrir lo citado; pero si no, es un rollo recorrerte todo un juego desde el principio para ver si pasas la pantalla 118. ¿Qué hacer? En mi opinión, la solución óptima es el punto medio: dar una contraseña cada cierto número de niveles, como hacía el «Bombuzal».

Con esta disquisición sobre el uso de las contraseñas en los juegos, paso a dar mi veredicto final. Se trata de un juego sin grandes florituras ni pretensiones, que seguramente te tenga entretenido hasta su finalización. Como buen juego de puzzle, carece de brillantez en sus gráficos. Si te gustó el «Tetris»... es posible que lo disfrutes. ■

F.H.



ATARI ST

Dos son las principales diferencias que guarda esta versión St respecto de la de Amiga: por una parte una notable disminución de su calidad gráfica y un colorido mucho menos rico en sus decorados; por otra curiosamente, el hecho de que la resolución de los diferentes niveles del juego no sea la misma en ambos ordenadores, algo sin duda pensado para los usuarios que posean los dos modelos.

Luchando contra el Mal

IRON LORD

■ UBI SOFT ■ V. Comentada: ATARI ST

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC

■ En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, C64

Ubi Soft es una prestigiosa, aunque aquí no muy conocida, compañía francesa de videojuegos que lleva mucho tiempo realizando magníficos trabajos. Ellos fueron de los primeros en apostar decididamente por los 16 bits, y esta experiencia se nota perfectamente en su nuevo juego, «Iron Lord».

«Iron Lord» es uno de esos juegos que, en un principio, parecen terriblemente complicados y no excesivamente divertidos, cuando en realidad son todo lo contrario.

Una vez más el Mal nos amenaza con la destrucción y la muerte. La Edad Media es la época en la que nos encontramos y nosotros somos los únicos que podemos salvar a nuestro pueblo (y quién sabe si a toda la Tierra) de las Fuerzas Maléficas. Así que ya nos podemos ir preparando para luchar contra ellas. Menos mal que sólo es un juego y en realidad esto es más fácil que un exámen de álgebra (eso sí que sería terrible).

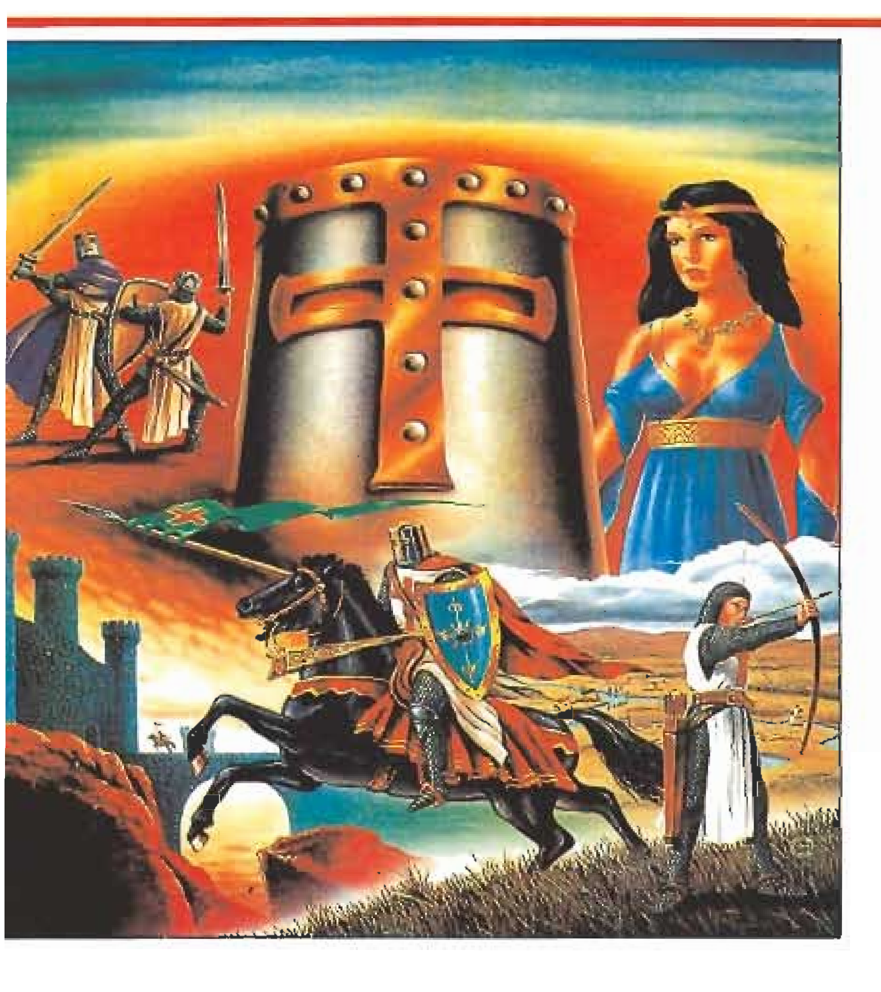
La historia es que nuestro malvado tío Zolfahr (vaya nombrecito) ha hecho un pacto con las susodichas Fuerzas del Mal para destruir todo lo que se interponga en su camino y ser así el representante de las Tinieblas en nuestro mundo. Hemos sido entrenados por nuestro viejo maestro, Malthom, con la esperanza de que podamos detener a Zolfahr en sus malignos propósitos y aquí estamos para intentarlo.

Comienza la aventura

La primera imagen que tenemos es la de un mapa que representa la región en la que nos encontramos. En ella hay siete lugares principales que son donde se desarrolla la aventura, propiamente dicha. En primer lugar está nuestro castillo, ahora en ruinas, desde donde tendremos que dar la orden de batalla a nuestras tropas. El resto de las localizaciones incluyen el refugio de un brujo, un molino, una abadía templaria y tres pequeñas ciudades. Para llegar a cada uno de estos lugares, tendremos que utilizar nuestro fiel caballo (por muy importante que sea nuestra misión, no disponemos de los recursos de alta tecnología). Una vez que llegamos a nuestro lugar de destino, se nos ofrece una vista desde arriba del trazado del lugar (en el caso de las tres ciudades y la abadía) o nos sale a recibir, directamente, el personaje que lo habita. En las ciudades y la abadía debemos, por tanto, buscar los lugares en los que se encuentran los personajes que nos pueden ayudar en nuestro objetivo que, en primer lugar, es reunir un ejército dispuesto a luchar contra las fuerzas de Zolfahr.

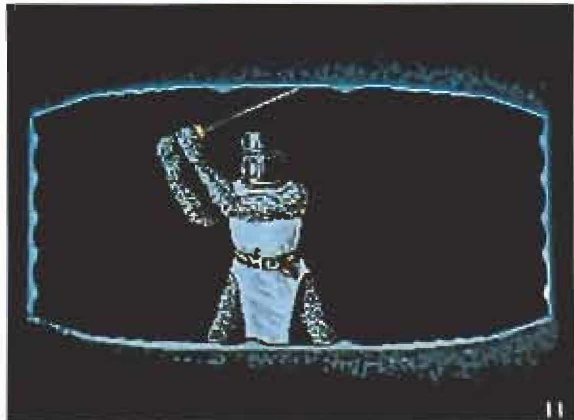
Los personajes

Para conseguir el apoyo de los distintos caracteres que encontramos en nuestro camino es necesaria toda la diplomacia y tacto que podamos utilizar (aparte de algunas otras cosas). Así, tenemos la opción de hablar con los caracteres mediante un sistema de preguntas y respuestas predefinidas por el programa. Es necesario saber formular las preguntas en el momento adecuado para obtener así información útil, que se centra, sobre todo, en la obtención de apoyo para nuestro futuro ejército. Así,

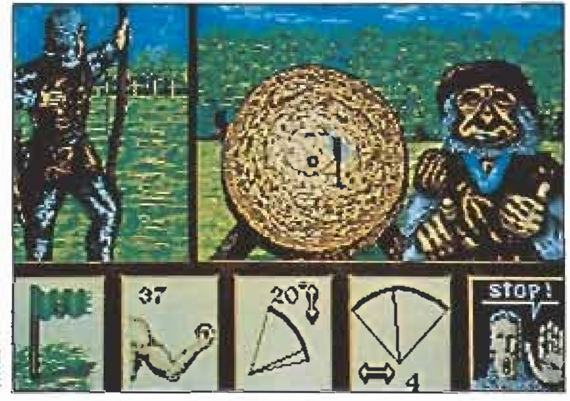




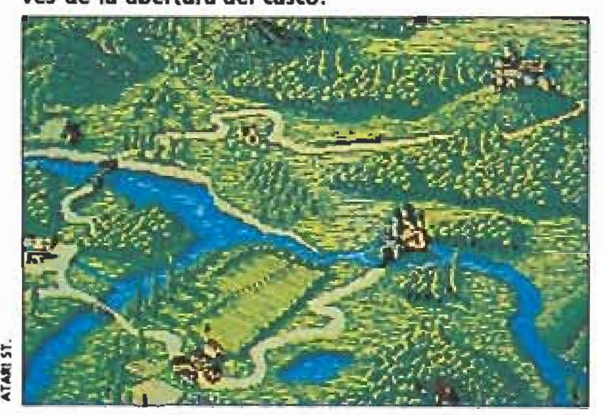
Además de hablar con los diferentes personajes, podemos interaccionar con ellos.



La visión que tenemos de nuestro oponente es a través de la abertura del casco.



La competición de arco es una de las fases más trepidantes y divertidas.



En el mapa encontramos siete lugares que son claves en la aventura.

distintos personajes nos ofrecen su ayuda a cambio de determinados favores u objetos que será necesario que realicemos o localicemos. El Brujo es el único que nos aconseja sin pedirnos nada a cambio (desde luego, es el más majete).

Además de hablar con estos caracteres, podemos interaccionar con ellos de otras maneras. Existe la posibilidad de regalarles objetos y de comprárselos. Ni que decir tiene que es necesario realizar transacciones de este tipo para cumplir nuestros deseos. También tenemos a nuestra disposición una opción de inventario, que nos informa de nuestras pertenencias, una que nos comunica de cuánto dinero disponemos (en piezas de oro, por supuesto) y otra que nos transmite la disposición de nuestro interlocutor en relación a nosotros (hay algunos bastante antipáticos, como un caballero templario que hay por ahí y no quiere ser molestado).

De concursos, juegos y otras cosas

Cuando hemos recogido e interpretado toda la información que tenemos, es hora de, si queremos (y os aconsejo que sí queráis) nos dediquemos a otras actividades. En Chatenay Malabry, una de las ciudades, se celebra una competición de tiro con arco. Ésta es una de las fases más divertidas del juego y consiste, ni más ni menos, que disparar flechas a un blanco y, si puedes, ganar el concurso. Aquí podemos elegir la fuerza con la que queremos ejecutar nuestro lanzamiento, el ángulo de inclinación y el ángulo de desviación. Hay que pasar dos etapas de clasificación para poder llegar a la final, pero si nos hemos clasificado ya en una de ellas y estamos cansados de las flechitas, siempre podemos abandonar el concurso y regresar en otra ocasión, manteniendo la calificación conseguida anteriormente.

Otra fase de acción se refiere a la sala de juegos que hay en Torantek, un lugar, por otro lado, nada recomendable. Aquí nos podemos dedicar a jugar a los dados y ganar (o perder) algún que otro dinero, o aumentar nuestra aureola de héroe y líder desafiando a un pulso a los hombres más fuertes del lugar. De paso tenemos la oportunidad de conversar con la chica que sirve en el lugar en cuestión y que nos cuente lo que sabe (o, mejor dicho, lo que quiera) del ejército que nos amenaza.

Los aledaños de las ciudades en la Edad Media no eran unos sitios muy seguros que digamos y siempre existía la posibilidad de que alguien nos estuviera esperando a la salida de un pueblo con intenciones nada claras. Nuestro tío Zolfahr, que nos quiere mucho, nos envía de vez en cuando un simpático chico que parece tener una única idea en la cabeza: llevarse la nuestra de recuerdo, precisamente. Éste es uno de los momentos más «problemáticos» del juego, si no somos lo suficientemente rápidos. La visión que tenemos de nuestro oponente es a través de la abertura de nuestro casco. Alternativamente, a derecha e izquierda de nuestro contrincante, aparecen unas flechas que bien indican que es el momento de golpear con nuestra espada a nuestro rival o bien la dirección del próximo ataque de éste. Cuanto más rápido actuemos, más posibilidades tendremos de tener éxito en cualquiera de las dos acciones. Lo malo es que nuestro asesino particular está bastante bien entrenado...

Una vez que, gracias a que hemos logrado el apoyo de los personajes (cuantos más, mejor), hemos reunido a nuestro ejército, ha llegado el momento de enfrentarnos con las Fuerzas del Mal. La estrategia a la hora de mandar nuestras tropas es fundamental y se realiza mediante una fase de movimientos y otra de combate. Dependiendo de la fuerza y moral de nuestras tropas, conseguiremos la victoria sobre las distintas unidades enemigas y destruir el ejército de nuestro malvado tío. De todas formas, aún nos quedará un último obstáculo en nuestra lucha contra el Mal: tendremos que enfrentarnos a Zolfahr en una serie de laberintos, en los que se desarrolla la última fase, de acción esta vez, que concluirá, por fin, con la pesadilla que vive nuestro pueblo. Unos laberintos muy simpáticos, por cierto.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *A fin de ganar tiempo, aunque afortunadamente éste es ilimitado, es una buena idea realizar un mapa de las ciudades y la abadía, con objeto de localizar rápidamente los edificios que son de nuestro interés, ya que estos siempre se encuentran en el mismo lugar.*

■ *En las acciones de lucha contra el soldado que nos mandan para acabar con nosotros, es aconsejable dedicarse, en principio, más a detener los espadazos que nos intenta propinar que a darlos nosotros. Una vez que hayamos practicado esta tarea, ya podremos estudiar cómo quitarnos de encima al pesadito éste.*

■ *Cuando estemos intentando localizar, en las ciudades y la abadía, los lugares en los que se encuentran los personajes, es bueno fijarse en los edificios que rodean a las fuentes, ya que algunos de ellos se encuentran en sus proximidades por alguna oscura razón.*

Nuestra opinión

«Iron Lord», uno de los nuevos juegos de la compañía Ubi Soft, retoma la idea que los juegos de Cinemaware introdujeron ya hace algún tiempo. Al igual que en el magnífico «Sinbad and the Throne of the Falcon», «Iron Lord» es una perfecta combinación de estrategia y acción, envuelta en una magnífica ambientación. Gráficos, animación, música y sonido (aunque en menor grado estos dos últimos aspectos) están muy bien adecuados a la acción y desarrollo del juego. Con un argumento brillante y bastante originalidad en la forma de plasmarlo en la pantalla, «Iron Lord» es un magnífico juego en todos los aspectos, adictivo en las fases de acción y muy interesante en el resto de ellas. Un juego al que será preciso dedicar tiempo y ganas para profundizar en su interesante desarrollo. En cualquier caso, lo único que podemos pedir desde aquí a los responsables de su distribución en España es que se traduzca a nuestro idioma —nosotros hemos trabajado con la versión francesa del juego— o, si no, tendréis que poneros a manejar rápidamente el diccionario si no queréis perderos este buenísimo «Iron Lord». ■

A.P.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

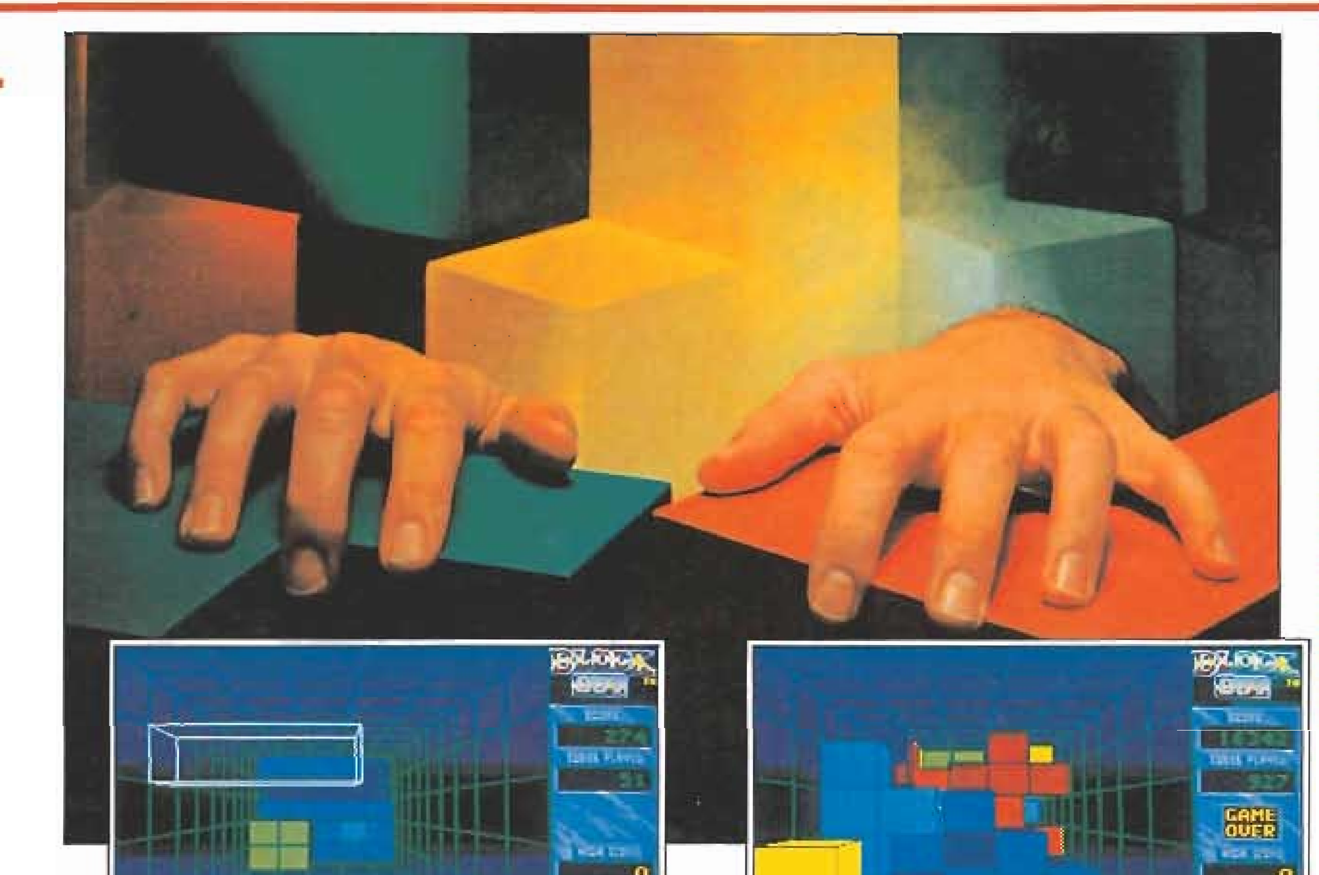


Tetris tridimensional

BLOCK OUT

- CALIFORNIA DREAMS/RAINBOW ARTS
- Disponible: PC, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

Todo hacía suponer que «Tetris», —calificado por muchos como el juego más original y adictivo de los últimos tiempos—, crearía escuela. Efectivamente así ha sido. «Block Out» es una versión actualizada y tridimensional del mítico título de Mirrorsoft, que promete mantenerse durante mucho tiempo en la cima de las listas de éxitos.



«Block Out» nos ofrece la posibilidad de configurar un juego a la medida del usuario.

La partida concluirá cuando no podamos colocar más piezas por haber alcanzado el nivel superior.

Cuenta la historia que hubo una vez, allá por el siglo veinte, un matemático cuya inteligencia sólo era superada por su egocentrismo y bravuconería. Cuenta la leyenda que prácticamente el noventa por ciento de los avances tecnológicos que disfrutamos actualmente en pleno siglo XXXII se deben a la aplicación de alguno de sus famosos y bien conocidos, aunque nunca comprendidos, "100 postulados antimatemáticos". La agitada y turbulenta vida de este genio estuvo a punto de terminar en una de las muchas reyertas en las que se vió involucrado, pero el destino le tenía reservado algo especial. Se cuenta que los dioses, molestos con la soberbia demostrada por este personaje, decidieron inventar un juego especial, un juego diseñado especialmente para él, un juego difícil y enviciante, un juego "mortal". Y así sucedió. Un enviado de los dioses se presentó un día en su casa con el juego y le propuso lo siguiente: si llegaba al nivel más alto del juego, los dioses le otorgarían la vida eterna; si fallaba, la muerte sería su único premio... ¿Te atreves tú?.



La idea en la que se basa es semejante a la que inspiró a «Tetris», incorporando la tridimensional.



El nivel de dificultad aumenta progresivamente y provoca un incremento en la velocidad de las piezas.

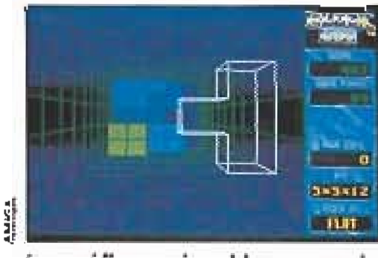
Argumento y objetivo

«Block Out» ha sido diseñado por Alex Ustaszewski, que a su vez se inspiró en el "Cubo Soma" inventado por el escritor y matemático danés Piet Hein. Este "Soma Cube" se basa en un teorema geométrico que afirma que si formamos todas las combinaciones irregulares uniendo no más de cuatro cubos (irregulares en el sentido de que exista alguna "esquina" que sobresalga en la figura), obtendremos siete objetos diferentes que suman un total de veintisiete cubos y que, en consecuencia, pueden ser introducidos en un cubo de 3x3x3.

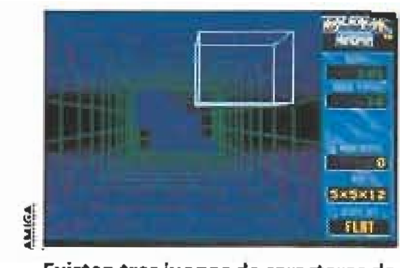
«Block Out» o "3D Tetris", como ya es conocido por la gran mayoría, nos ofrece precisamente eso, un «Tetris» con una dimensión añadida al modelo original que lanzó Mirrorsoft en su momento. La mecánica y el objetivo permanecen idénticos: una serie de figuras van cayendo desde la parte superior y nuestra misión consiste en ir colocándolos e insertándolos de forma que no dejemos ni un solo hueco libre, de tal manera que cada vez que rellenemos un "piso" o nivel, éste desparezca, proporcionándonos puntos y espacio libre. A medida que vayamos cometiendo fallos, iremos contemplando como el entramado de figuras va creciendo peligrosamente, de manera que el espacio para maniobrar y el tiempo para pensar dónde y cómo situar la pieza va decreciendo peligrosamente. Una vez que alcancemos el límite superior no podremos colocar ninguna pieza más y la partida habrá acabado. Además, cada cierto tiempo y número de piezas coloca-

PC

La programación de la versión PC de «Block Out» ha sido también cuidada al máximo, y resulta impecable bajo todos los aspectos. Por otra parte, dado el hecho de que ni siquiera la versión de Amiga estaba acompañada de gráficos o sonidos espectaculares, hace que entre ambas versiones apenas si se puedan apreciar diferencias notables.



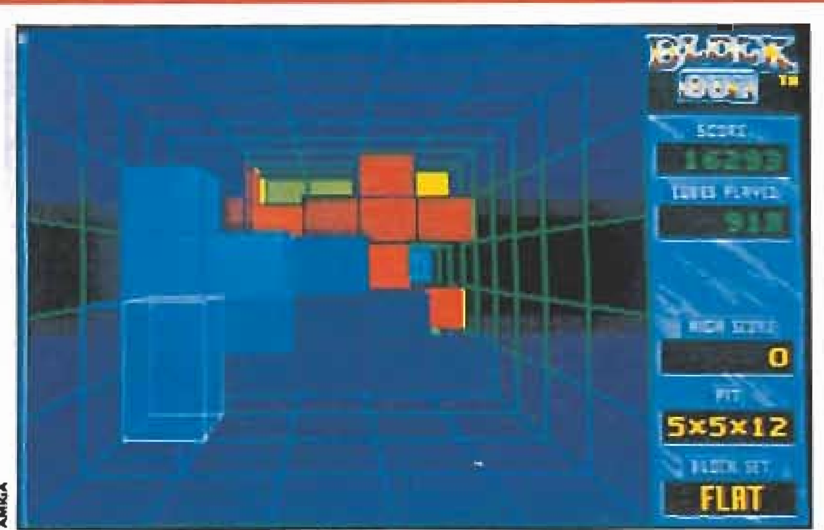
Los gráficos y el sonido no pasarán a la historia, ya que ante todo predomina la adicción.



Existen tres juegos de caracteres de creciente dificultad: el básico, el normal y el ampliado.

CONSEJOS y TRUCOS

- *Si no te convertiste en un experto "jugón" del «Tetris» y es la primera vez que te enfrentas con el juego, la opción "demo" y la de practicar te evitará más de una depresión.*
- *Acostúmbrate a usar sólo tres de las seis posibles rotaciones (ya sea en sentido horario o antihorario). Te resultará más fácil el control de las piezas.*
- *Recuerda que cualquier rotación puede obtenerse como combinación de las otras dos restantes.*
- *Intenta colocar todas las piezas de tal manera que sólo ocupen una altura.*
- *Escoge al principio el juego de fichas "normal" y un tablero de amplias dimensiones.*
- *La puntuación aumenta dependiendo de los siguientes parámetros: la dificultad del conjunto de fichas escogido, la dificultad del tablero (cuanto más pequeño sea el paralelepípedo, mayor puntuación), el nivel de juego y la altura desde la que lancemos la pieza (la barra espaciadora sirve para tal fin). Además, la puntuación extra se conseguirá por cada piso completado, por más de un piso completado al mismo tiempo y por dejar vacío el recinto.*



Nuestro objetivo es insertar las piezas sin dejar huecos libres.

das (en nuestro caso, combinaciones de cubos, como hemos reseñado anteriormente), el nivel de dificultad irá aumentando, lo cual se observa en la velocidad con que van cayendo las figuras.

Adicción al límite

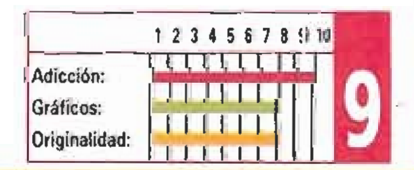
La idea del juego, conservando la simplicidad de su antecesor de dos dimensiones, ya es intrínsecamente interesante y tanto o más adictivo que su "hermano menor". Pero para mayor deleite, «Block Out» nos ofrece la posibilidad de configurar el juego a nuestra medida. Efectivamente, una vez cargado el programa, tendremos la ocasión de escoger el "juego de caracteres" con el que empezar a jugar y que ofrece tres alternativas: el "básico", compuesto por las siete figuras de Piet Hein, el "normal" (bloques de dos dimensiones compuestos por un máximo de cuatro cubos) y el "ampliado" (combinaciones de uno a cinco cubos). Asimismo, podremos elegir las medidas del paralelepípedo donde jugaremos, con una "profundidad" (o altura, según se mire) que se mueve en un rango de seis a dieciocho "pisos" y un ancho y largo que van desde tres a siete unidades, pudiendo ser el ancho y el largo diferentes. La opción de sonido on/off también está presente, así como la selección de velocidad de rotación (rápida, media, lenta) de las figuras. Estas pueden girar alrededor de tres ejes de simetría, y según se realice el giro en sentido horario o antihorario, obtenemos un total de seis posibles rotaciones. El nivel de dificultad va desde el uno (el más fácil) hasta el once (el más imposible de todos), y podremos elegir entre los diez primeros para empezar a jugar. Por si esto fuera poco, ya existen tres configuraciones predefinidas ("3-D Mania" —el original—, "Flat Fun" y "Out of Control") por si queremos empezar a jugar de inmediato.

Para completar esta muestra de "atención al usuario", además de poder seleccionar las condiciones de juego mencionadas anteriormente, tendremos la oportunidad de grabar en disco nuestra configuración favorita, practicar, observar una "demo", ver las teclas de control (incluye una demostración de cómo afecta a una pieza cada una de las posibles rotaciones), empezar a jugar o abandonar el juego. Durante el transcurso del juego se nos informa del nivel en el que nos hallamos, del color que corresponde a cada nivel —imprescindible para no colocar mal más de una pieza—, de la puntuación actual, de la máxima puntuación obtenida en esta configuración (cada configuración posee su propia tabla de récords, a excepción de las que tienen el ancho y el largo invertidos, que comparten tabla), del número de cubos jugados, de las dimensiones de la pantalla y del juego de bloques escogidos. Por último, tendremos la oportunidad de grabar en disco los récords obtenidos.

Nuestra opinión

«Block Out» como ya habréis supuesto todos los que ya conocéis el «Tetris», es un juego sencillamente genial, de argumento simple y desarrollo super adictivo. Los gráficos y el sonido no pasarán a la historia de los videojuegos, pero la programación (que requiere bastante más trabajo que su homónima de dos dimensiones) está muy lograda y el producto final (con la ingente cantidad de opciones disponibles) es sencillamente imprescindible. ¡No te lo pierdas! ■

A.M.



Superhéroes en acción

LA VENGANZA DEL DR. MUERTE

■ **EMPIRE**

■ **V. Comentada: PC**

■ **Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, PC, C64 ATARI ST, AMIGA,**


Un robot y una bola de fuego aguardan al Capitán América.


Después del robot, Spiderman se enfrenta al peligroso Machete.



Por fortuna contamos con la posibilidad de grabar situaciones para retomar el juego en otro momento.



El poderoso Rinoceronte, el Gorila Robot y Batroc son los enemigos que habrá de vencer el Capitán.

SPECTRUM

En el proceso de conversión el juego para Spectrum ha perdido uno de los mejores detalles de las versiones de 16 bits: su rico colorido, que ni siquiera se ha conservado en las viñetas que se nos presentan en pantalla. Una lástima.

AMIGA

Mejores gráficos, sonido mucho más espectacular, pero se mantiene exactamente el mismo defecto de que adolecen el resto de las versiones del programa: movimientos lentos y tardía respuesta del teclado. Algo que evidentemente no favorece mucho la jugabilidad del programa.

Nuestro viejo y odiado villano amenaza ahora con vengarse de todas las palizas que El Capitán América le ha zurrado en los tebeos y ha preparado un plan maléfico para destruir New York. Para ello, el monarca de Latveria ha robado un misil nuclear a los Estados Unidos, y amenaza con masacrar New York si el país no se rinde. Todo el mundo anda desesperado sin saber cómo salir del atolladero, hasta que aparecemos nosotros, encarnando a los héroes.

En nuestro bando, es decir, en el de los buenos, se encuentran el Capitán América y el increíble Spiderman, y ellos solitos tendrán que enfrentarse a los malos, quienes en esta ocasión se han constituido en ejército, con lo que la lucha se preve un poco desigual.

Dado que los personajes fueron sacados del comic, el programa intenta introducirnos en un tebeo con el que podamos jugar, y así desde el comienzo, las evoluciones de nuestros superhéroes nos serán presentadas en formato de viñetas, sobre las cuales podemos ir viendo los peligros que nos aguardan. Un pequeño cursor se desplaza por estas viñetas y nos traslada a una escena de combate cuerpo a cuerpo con el supervillano de turno.

En la escena de lucha, aparte de los personajes que intervienen en ella, podemos ver al pie dos indicadores de la fuerza que nos resta a nosotros y a nuestro enemigo, para controlar mejor nuestras fuerzas.

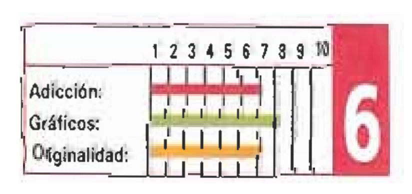
Nosotros podemos ejecutar unos quince movimientos dependiendo siempre de la distancia a que nos encontremos de nuestro oponente. Así, cuando estamos alejados, sólo nos desplazamos o saltamos, siendo posible golpear de diferentes formas y con distinta contundencia si estamos a media distancia o cerca del supervillano correspondiente. Aparte de ello, el Capitán puede lanzar su escudo, y Spiderman sus famosas telarañas.

Es importante tener en cuenta que cada uno de nuestros enemigos es especialista en un determinado tipo de golpe o ataque, amén de las armas ya mencionadas, por lo que en un principio deberemos estudiarlos atentamente para conseguir optimizar el combate de forma que salgamos con el menor daño posible de cada encuentro. Sólo así será posible adentrarnos en la aventura, pues los guionistas han previsto que en el instante en que uno de nuestros superhéroes sea eliminado se acabe la lucha también para el otro y vuelta a empezar.

Nuestra opinión

Como hemos dicho antes, el programa intenta que nos sintamos metidos de lleno en el interior de un comic típico de la Marvel, y aunque los gráficos son bastante aceptables, los movimientos de cada combate dejan un poco que desear, en cuanto a la rapidez de respuesta cada vez que pulsamos una tecla. Puede que estemos mal acostumbrados por los estupendos programas simuladores de combate que están ya en el mercado, pero creemos que se podía haber mejorado un poquitín este aspecto. Por lo demás, el juego es suficientemente ameno y válido para que más de un nostálgico recuerde viejos tiempos de lecturas fantásticas. ■

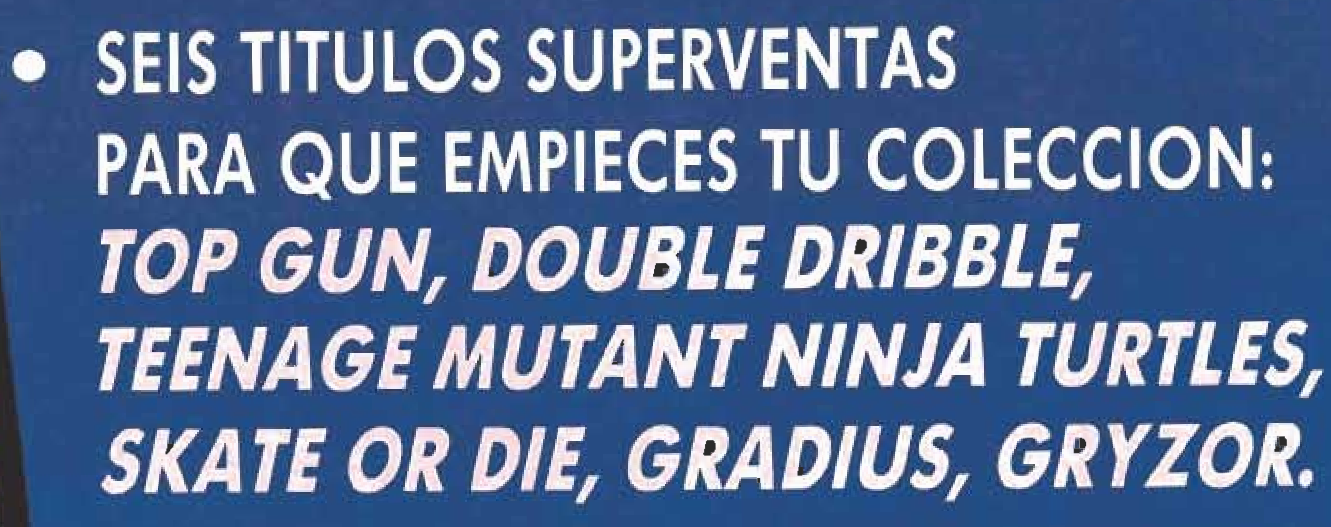
D.G.M.





- CONTROLES PERSONALIZADOS PARA CADA JUEGO.
- CON PANTALLA INCORPORADA Y ¡A TODO COLOR!
- FANTASTICA DEFINICION
- SIN CABLES NI ALIMENTADORES. ¡¡PORTATIL!!
- PUEDES LLEVARLA A TODAS PARTES METIDA EN UN BOLSILLO.

¡¡ TU ARMA SECRETA CONTRA EL ABURRIMIENTO !!



- SEIS TITULOS SUPERVENTAS PARA QUE EMPIECES TU COLECCION: ***TOP GUN, DOUBLE DRIBBLE, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, SKATE OR DIE, GRADIUS, GRYZOR.***

- CON INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL



Carrera a muerte

IRON TRACKERS



El armamento puede ser escogido entre los cuatro presentados.

Si elegimos la opción de un jugador la acción se representa duplicada en la pantalla.

■ **INFOGRAMES** ■ **V. Comentada: ST**

■ **Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC**

Combinar en un solo juego arcade y simulador deportivo parece, en principio, una de las mejores soluciones para dar forma a un juego capaz de atraer la atención de la mayor parte de los usuarios, y tal vez ese sea precisamente el motivo por el que Infogrames ha creado este «Iron Trackers»; un programa que gira en torno a unos curiosos vehículos, no demasiado populares en nuestro país, los Quads (vienen a ser como una especie de motocicletas con cuatro ruedas), muy adecuados para las superficies todo-terreno.

En el juego vamos a participar en la carrera de Iron Island, que se caracteriza por el hecho de carecer de reglamento o en realidad de poseer una única norma: todo está permitido. Esto hace que los Quads participantes en la competición vayan equipados con todo tipo de armamento como ametralladoras o bazookas, y que la carrera más que un fenómeno deportivo sea una especie de salvaje espectáculo en el que máquinas y hombres luchan a brazo partido.

Nada más cargar el juego nos encontraremos ante el menú principal. Para empezar, tendremos que seleccionar si van a tomar parte en la carrera uno o dos jugadores. Por último accederemos a un menú donde podremos elegir el tipo de armamento con que vamos a equipar nuestro vehículo, así como crear el rostro de nuestro piloto, haciendo uso de un diseñador que incluye diferentes tipos de rasgos faciales.

Una vez hecho esto podrá dar comienzo la prueba. Para ello tendremos que seleccionar nuestro destino en el mapa de la isla. En él se encuentran marcados los diferentes puntos de llegada y destino de cada etapa, unidos por líneas con flechas que nos indican el orden correcto que debemos seguir en nuestra carrera.

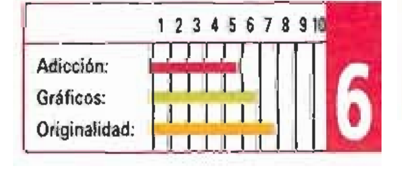
La pantalla está dividida en dos zonas claramente diferenciadas que se corresponden con los marcadores y la zona de juego de cada uno de los dos participantes en la competición. En la zona de juego obtendremos una panorámica frontal y tridimensional de la carretera por la que circulamos, en la que encontraremos no sólo vehículos competidores poco amistosos, sino también todo tipo de obstáculos y trampas que, de no ser esquivadas a tiempo, nos causarán más de una espectacular colisión.

Desgraciadamente la zona de juego es de un tamaño demasiado reducido y junto con la perspectiva tridimensional es la causa de que el juego resulte bastante confuso en su desarrollo. Una lástima, porque el resto de los aspectos técnicos del programa ofrecen un panorama realmente bueno. ■

J.E.B.

AMIGA

El aspecto de la versión Amiga de «Iron Trackers» es prácticamente similar al de la de St, si bien supera a ésta en dos importantes detalles: el mayor tamaño de la zona de juego, que mejora notablemente la visibilidad en pantalla, y sobre todo la más cuidada calidad sonora, que dota al programa de mayor espectacularidad.



Muerde el polvo del desierto

PARIS-DAKAR 90

■ **TOMAHAWK** ■ **V. Comentada: PC**

■ **Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA**

Porque no todos podemos permitirnos el lujo de participar en un rally de la categoría y el calibre de la París-Dakar, el sello Tomahawk nos acerca a esta gran aventura sin tener que abandonar las comodidades del hogar. A través de la ruta oficial del rally, circularemos por Libia, Nigeria, Chad, Mali, Mauritania y Senegal, devorando kilómetros a lomos de nuestro vehículo todo-terreno.



La famosa danza del vientre no faltará en nuestros descansos.



Cualquier sitio es bueno para cumplir con las obligaciones maternales.

Tal y como ocurre en la realidad, al inicio de nuestra prueba, hemos de elegir el vehículo más adecuado para hacer un buen papel y obtener un puesto aceptable en la clasificación. Se nos permite efectuar la elección entre tres modelos con características determinadas. En todos ellos, la mayor solidez irá siempre en detrimento de la velocidad.

Los prototipos en marcha

El primer coche es un 4x4 de serie sin ninguna rectificación. Es muy duro a los golpes del camino, pero excesivamente lento si pretendemos conseguir un buen puesto en la general.

El segundo incorpora algunas mejoras que lo hacen más veloz, pero pierde a cambio algo de su resistencia original.

El tercero es un estupendo prototipo que nos permitirá ir a una velocidad de vértigo, pero sólo será recomendable elegirlo si tenemos un absoluto dominio de la técnica de conducción en el desierto, pues podemos destrozarlo con un par de golpes.

Una vez seleccionado el todoterreno correspondiente, pasamos directamente a la carrera. La primera etapa transcurre desde Trípoli hasta Tumu y es una competición automovilística con todas las de la ley. Salimos a través del desierto encontrando a nuestro paso palmeras, troncos de árboles, enormes rocas que dificultan el camino, y sobre todo arena por todas partes, lo que no hace fácil controlar el ve-

ATARI ST

Tomahawk es una de las pocas compañías que logra imprimir a sus programas casi exactamente el mismo grado de calidad en todas sus versiones de 16 bits. Por ello resulta realmente difícil destacar ningún detalle peculiar de esta versión para St, tan recomendable, por lo demás, como cualquiera de las otras comercializadas.

CONSEJOS y TRUCOS

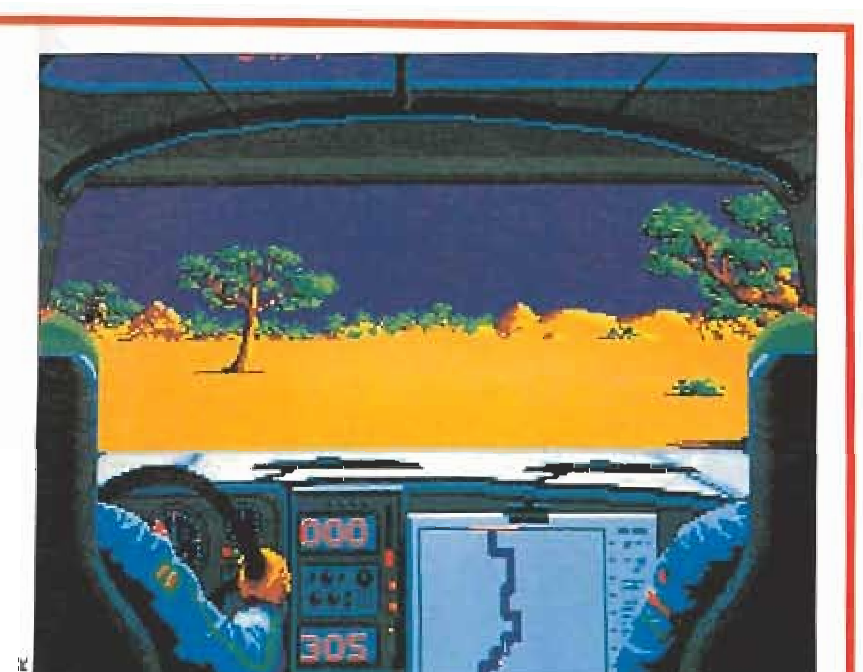
■ ***Más importante que ir a una gran velocidad, es ir evitando los obstáculos que podrían dañar a nuestro vehículo, y por supuesto saber orientarnos con ayuda de la brújula incorporada al cuadro de instrumentos del todoterreno.***

■ ***Antes de plantearnos conseguir una buena clasificación, tendremos que dominar la técnica del contravolante, que nos permitirá controlar los continuos derrapajes y evitar los desagradables «trompos» que nos sacarán de la pista.***

■ ***Ojo al contador de estado del vehículo. Cuando se encuentre al límite habrá que extremar las precauciones, pues el menor tropiezo nos arrojará fuera de la carrera.***

■ ***El mapa situado a pie de pantalla nos indica nuestra situación y la de nuestros competidores. Es bueno controlar con su ayuda y la de la brújula nuestra dirección en cada momento, pues no es extraño que después de un trompo equivoquemos el camino y pongamos rumbo a la salida.***

■ ***En algunos casos, si nos salimos de la pista, y según el trazado de la etapa, será interesante atajar campo a través para recuperar posiciones.***



Al volante de nuestro todoterreno recorremos parajes de belleza sin igual.



Las gruas del desierto no siempre se parecen a las que conocemos.



Hermoso final del Rally entre fuegos de artificio.

hículo. En ésta y en todas las etapas posteriores procuraremos mantenernos dentro de la ruta señalizada, en la cual no existen obstáculos, y arañar puestos adelantando a todo el que se ponga a nuestro alcance.

Como sucede en la realidad, la salida de cada etapa se efectúa según el orden de la clasificación general. El tiempo que nos separe de los corredores mejor clasificados, será el mismo con el que saldremos después que ellos.

La segunda etapa va desde Tumu hasta Djamena y es una prueba de consideración especial, pues se nos saca totalmente fuera de las pistas, y de manera individual nos enfrentamos al crono mientras conducimos a través del desierto. En este tipo de pruebas se nos penalizará con un retraso en nuestro tiempo si no conseguimos llegar al destino.

El tercer día de rally transcurre desde Djamena hasta Niamey y es de conducción normal.

La cuarta etapa es desde Niamey hasta Nema y tiene consideración de etapa especial contra reloj. La quinta comienza en Nema y concluye con la llegada a Kayes.

La sexta y última se inicia en Kayes y nos lleva hasta las mismas puertas de Dakar, donde se da por concluido el rally entre fuegos de artificio.

Nuestra opinión

No cabe duda de que el juego es bastante adictivo. Ambientado en el más famoso rally de nuestros tiempos y enriquecido con unos espectaculares gráficos en VGA, nos garantiza más de un rato agradable intentando conseguir un primer puesto en la general.

El programa da asímismo la oportunidad a los virtuosos de conseguir una puntuación que los clasifique para una competición internacional, en la cual el premio es un flamante Peugeot 205, así que ¡ánimo y a intentar superarse! ■

D.G.M.

AMIGA

A falta de detalles técnicos diferenciadores a los que hacer mención, haremos hincapié tan sólo en la tremenda espectacularidad de algunos de los momentos en el desarrollo del juego, entre los cuales, sin duda, se llevan la palma los trompos y saltos de nuestro vehículo, junto con las detalladas escenas que se nos muestran entre etapa y etapa.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:
Gráficos:
Originalidad:

8

Tarjeta: CGA, EGA, VGA

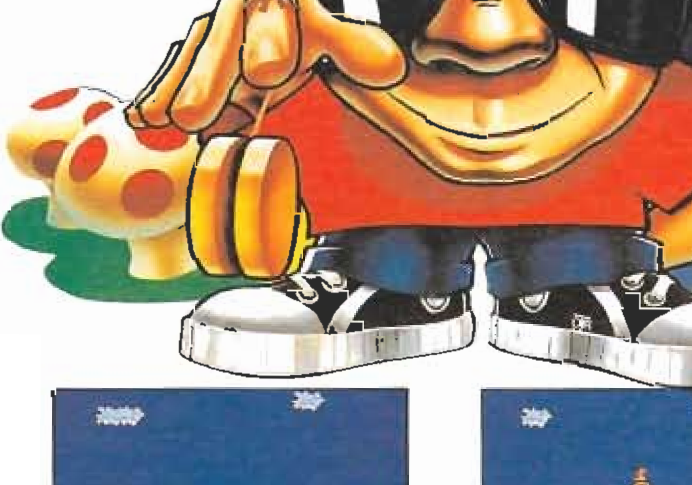
Super Terry Bros

TERRY'S BIG ADVENTURE

■ ***SHADES***

■ ***V. Comentada: ATARI ST***

■ ***Disponible: C64, ATARI ST, AMIGA***



Si hay algo más odioso que las comparaciones, ese algo son sin duda las imitaciones, en especial las malas imitaciones. Decimos esto porque «Terry's big adventure», el juego que Shades nos presenta, no es sino una especie de versión contemporánea de uno de los videojuegos más clásicos de todos los tiempos: «Super Mario Bros».

Nuestro diminuto protagonista, Terry, tiene como misión en el juego atravesar doce escenarios distintos todos ellos plagados de multitud de peligros. Para defenderse de ellos podrá utilizar tanto su yo-yo como las pequeñas piedras que podrá recoger en su camino, si bien el uso de estas últimas es limitado ya que se agotarán a medida que las utilice. Además de esto Terry cuenta con la posibilidad de realizar espectaculares saltos que le permitirán no sólo acceder a plataformas elevadas sino también superar peligrosas trampas como los ríos o las setas venenosas.

En nuestro recorrido encontraremos una variada cantidad de objetos que abarcan desde las pequeñas setas blancas, que no tienen mayor utilidad que proporcionarnos una buena cantidad de puntos de bonus si las recogemos, a las letras que liberarán algunos enemigos al ser destruidos y que nos permitirán ir completando dos palabras distintas: "TERRY" y "EXTRA". Al formar la primera se nos concederá un corto periodo de invulnerabilidad a los enemigos mientras que completando la segunda obtendremos una vida extra.

La parte inferior de la pantalla está destinada a los marcadores, donde se reflejan informaciones de vital importancia para el desarrollo de la partida, como el tiempo que nos queda para completar el nivel en curso, las letras que hemos recogido, nuestro número de vidas o la cantidad de piedras que transportamos.

El desarrollo del juego es por tanto como veis tremendamente sencillo, y todos nuestros problemas consisten únicamente en avanzar de forma ininterrumpida eliminando los enemigos que surjan a nuestro paso, a la vez que cuidamos de no caer en ninguna trampa mortal.

Casi tan sencilla como su desarrollo es la propia concepción técnica del programa, con «sprites» de reducido tamaño e ínfima calidad, y unos decorados que tampoco dicen mucho en favor del trabajo realizado por el equipo encargado de diseñarlos. El sonido es también bastante discreto y los movimientos dejan bastante que desear en cuanto a su grado de precisión, lo cual eleva notablemente el nivel de dificultad del juego, de por sí bastante alto.

Con todos estos elementos lógicamente «Terry's big adventure» sólo puede ser calificado como un programa mediocre, escasamente original y de desarrollo poco atractivo, que desde luego no recomendamos para vuestra "programoteca". ■

J.E.B.

ATARI ST.

Algunos enemigos liberan, al ser destruidos, letras.



El desarrollo del juego es tan sencillo como adictivo.



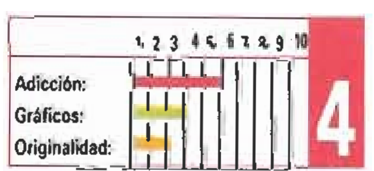
Entre nivel y nivel aparece una fase de bonus.



En la imagen el final de la primera fase.

AMIGA

Esta es una de esas raras ocasiones en la que la versión Amiga no ha sido realizada a partir de la de St, sino de forma totalmente independiente, aprovechando así sus mayores posibilidades sonoras y gráficas. Desgraciadamente ni tan siquiera esto logra sacar al juego de su absoluta mediocridad.





Nueva versión de las plataformas clásicas

SWITCHBLADE



■ GREMLIN ■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD, C64

■ V. Comentada: AMIGA

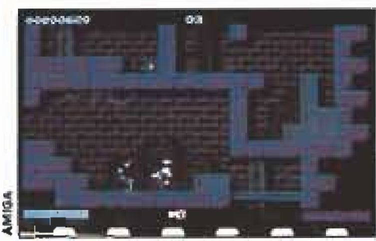
El pasado verano nos sorprendió a muchos la aparición de un juego llamado «Rick Dangerous». Era el clásico juego de plataformas en la línea de los conocidísimos «Jet Set Willy» o «Technician Ted» pero se las arreglaba para insuflar gran cantidad de frescura en una idea tan trabajada. Excelentes gráficos, dotes de humor e ingenio consiguieron que el juego no pasara desapercibido. Sus autores son un grupo de programadores que atienden al nombre de Core y a mis manos ha llegado su última obra. Esperamos que mantenga el nivel.

En este juego asumes el papel de un tal Hiro cuyo dibujo recuerda al tipo empleado en las series japonesas. El objetivo del juego es acabar con una especie de ente llamado Havok, para lo cual hay que recoger las dieciséis partes de que consta la mítica espada Swichblade.

La búsqueda se realiza por un elevado número de pantallas que reservan cantidad de habitaciones escondidas, objetos que recoger y enemigos que matar. Al llegar a determinados sitios tendremos que matar a un monstruo de los grandes para proseguir el avance. Como vemos, no hay mucha originalidad hasta ahora. De hecho, hay escasas dosis de la misma en el juego. Lo que ocurre es que, como en el «Rick Dangerous», todo está impecablemente realizado para que resulte un gran juego.



Nuestro objetivo es recoger las dieciséis partes de una mítica espada.



Los gráficos resultan similares a los de «Rick Dangerous».



Durante nuestras andanzas podemos recoger armas de diferente poder.



La adicción es uno de los puntos fuertes del programa, por encima de otros aspectos.



Cada nueva partida ofrece la posibilidad de encontrar alicientes inéditos hasta ese momento.

Los gráficos están bien, en la línea del ya citado juego. Quien lo haya visto, podrá compararlo con las fotos que acompañan a este artículo. No hacen falta grandes dotes de observación para notar la semejanza. El movimiento está igualmente bien, aunque tampoco tiene mucha dificultad.

La música que acompaña al desarrollo del juego está muy lograda y seguramente el jugador termine tarareándola tras una sesión de búsqueda. Lo peor es la presentación que deja bastante que desear, no así el comienzo de cada partida en el que unos fenomenales dibujos nos introducen en el mundo de Havok y sus secuaces.

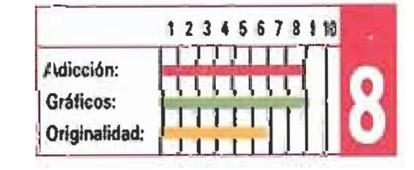
Poco que decir de la originalidad, que se manifiesta en la forma de combate: según el tiempo que mantengamos apretado el botón de disparo daremos un golpe u otro, con más poder o menos. Podemos recoger armas de diferente poderío durante nuestras andanzas, pero no podremos seleccionar una nueva hasta que no se haya gastado la anterior, lo que puede ser a veces un inconveniente.

El juego es bastante adictivo, pero tiene algunos defectos que no ocurrían en su anterior obra y que no entiendo cómo los han dejado sus programadores: por ejemplo, para entrar en la fortaleza enemiga no he encontrado otra forma que dejarte caer desde un agujero en caída libre, lo que supone una gran pérdida de energía y, a poco que te descuides, de una vida. Esto podría ser lógico si hubiera otra posible entrada, pero me consta que no la hay. Si alguno la encuentra que lo comunique. Otro defecto es la clara desventaja del pobre Hiro cuando se mueve por las escaleras para llegar a una plataforma habitada por un mal bicho. No hay manera: siempre te llevas un buen empellón del que se resiente tu escasa energía. En algunos casos hay rutas alternativas y puede estar justificado, pero si no las hay es injusto para el jugador.

Por lo demás, se trata de un excelente juego que nos desvelará algo más en cada nueva partida: hay elecciones de caminos, habitaciones a las que se accede destruyendo bloques... en fin, que en cada partida encontramos algo nuevo.

Se lo recomiendo a todos los amantes de los juegos de «mapa», pues os aseguro que este os va a cundir. Otro gran acierto de Core. ■

F.H.



ATARI ST

Exceptuando el heho de que la melodía de presentación está ligeramente más conseguida, por lo demás apenas si existen diferencias perceptibles —ni a nivel técnico ni a nivel de desarrollo o jugabilidad— entre las versiones Amiga y Atari de esta nueva creación de Gremlin, ya que incluso ambas utilizan un único disco.

La venganza del hijo de Osiris

EYE OF HORUS

■ LOGOTRON ■ V. Comentada: ATARI ST

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA

Con aires del siempre misterioso Egipto nos llega «Eye of Horus», una de las últimas novedades de la compañía inglesa Logotron para los ordenadores de 16 bits. Toda una aventura en el más típico estilo de la lectura favorita de los egiptólogos: El Libro de los Muertos.

Aquí estamos de nuevo. Esta vez nos hemos encarnado en, nada más y nada menos, que en un antiguo dios egipcio, Horus, hijo de Isis y Osiris, quien fue asesinado por Set, que era el hermanastro del propio Osiris, que tenía un hijo que se llamaba Anabis, hijo que había tenido con Nephthys, que era la mujer de Set, dicho sea de paso, y que..., bueno, como veis, los antecedentes de «Falcon Crest» están bastante claros.

La cuestión es que, líos familiares aparte, cuando Set asesinó a Osiris, no contento sólo con esto, se dedicó también a dividir su cuerpo en siete fragmentos y a esparcirlos por la Tierra. Nuestra misión, como Horus, hijo de Osiris es encontrar y reunir los siete fragmentos del cuerpo de nuestro padre y conseguir que vuelva a la vida. ¡Ah!, y de paso vengarnos de Set.

Comenzamos nuestro recorrido en la cámara mortuoria de Osiris. Debemos, para lograr nuestro objetivo, recorrer las múltiples cámaras de la tumba, utilizando los ascensores mágicos que están disponibles al efecto. En nuestro camino tenemos la oportunidad de recoger distintos amuletos que nos ayudarán a conseguir lo que queremos. Algunos de ellos nos conferirán el poder de invocar a distintos personajes, como Isis y Anubis, otros nos proporcionarán una nueva vida y existen también aquellos que nos permiten utilizar los ascensores que se nos muestran prohibidos, pudiendo así llegar hasta los rincones más ocultos del laberinto.

Como estaba claro, Set no se iba a quedar cruzado de brazos mientras nosotros intentamos hacer volver a la vida a su mayor enemigo. Set, con sus poderes mágicos, invoca a una serie de fuerzas del mal que toman la forma de jeroglíficos, dispuestos a atacarnos y acabar con nosotros en todo momento. Cada vez que entremos en contacto con ellos, nuestro nivel de energía bajará considerablemente y nos acercaremos un poco más al final de nuestra aventura.

Menos mal que nosotros también tenemos cierta magia y poseemos la habilidad de convertirnos en un halcón, con lo que nuestra facilidad a la hora de escapar de nuestros enemigos aumenta en bastante medida.

Cuando estemos cerca de la cámara donde se encuentra Set, las paredes comenzarán a temblar (todo un presagio) indicándonos su animosidad hacia nosotros. Aquí es donde entra en juego nuestra experiencia de dios egipcio, no dejándonos llevar por nuestros impulsos y esperando el momento más adecuado para enfrentarnos a él.

Nuestra opinión

Los aires egipcios de misterio y leyenda proporcionan a «Eye

ATARI ST.

Nosotros disponemos de la habilidad de convertirnos en halcón.


ATARI ST.

El contacto con los enemigos disminuirá el nivel de energía.


ATARI ST.

Debemos recorrer las múltiples cámaras de la tumba para lograr el objetivo.


ATARI ST.

El movimiento de los personajes es bueno y la facilidad de manejo perfecta.

of Horus» uno de sus principales atractivos. No obstante, si el único interés del juego fuera éste, no podría hablarse mucho en favor de él que digamos. Afortunadamente, no es así. Los gráficos están bastante bien definidos y cuidados, aunque quizá estén faltos de un poco de mayor colorido. La música y los efectos de sonido tampoco están nada mal y son de una calidad más que aceptable, aunque quizá el tema musical llegue a resultar al final un tanto repetitivo (de todas formas, existe una opción para eliminar éste). El movimiento de todos los personajes es bueno y la facilidad de manejo, a pesar del hecho de necesitar utilizar amuletos y demás artilugios, es perfecta, de hecho, la mejor que se podía haber logrado.

Merece también la pena destacar la construcción del argumento. Pese a que en principio algo como Egipto y sus dioses mágicos pudiera parecer un tema demasiado utilizado, la cuestión es que no es así. La elección del tema es magnífica y el argumento y el desarrollo del juego son brillantes y hasta reales. En este aspecto hay que señalar que el equipo de Logotron ha contado con una persona dedicada especialmente a documentarse sobre todos los aspectos históricos que aparecen en las instrucciones y en el propio juego, consiguiendo una atmósfera muy adecuada a la idea.

«Eye of Horus» es un juego muy bueno en su combinación de acción y aventura y extraordinario en su desarrollo. ■

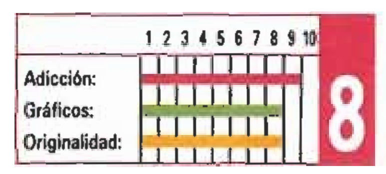
A.P.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Hacer un mapa de la tumba es algo casi absolutamente imprescindible, debido a la extensión y complejidad del laberinto. Y no se os olvide señalar especialmente los lugares más importantes, como la localización de la cámara mortuoria y el refugio del malvado Set.*

■ *Siempre que estemos frente a frente con los amigos de Set, que tratan de hacernos fracasar en nuestra búsqueda, deberemos adoptar la forma de halcón para defendernos de ellos. Aunque nuestra imagen habitual de Horus nos permite también disparar a los jeroglíficos, la verdad es que contamos con muchas menos facilidades de movimiento que la que nos permite nuestra forma de halcón, así que deberemos utilizar nuestra imagen original sólo para recoger los amuletos y fragmentos del cuerpo de Horus.*

■ *Es recomendable no dejarnos llevar por el entusiasmo utilizando el poder mágico de los amuletos tan pronto como consigamos encontrar alguno de ellos. Esto es, sobre todo, apropiado para los que nos permiten transportar los fragmentos del cuerpo de Osiris a la cámara mortuoria sin necesidad de presentarnos nosotros personalmente. Siempre que estemos lo bastante cerca de la cámara mortuoria, es mejor que nos acerquemos en un momentito a ella y guardemos uno de estos amuletos para mejor ocasión.*




SEGA LAS
Fotos reales tomadas de la consola de videojuegos SEGA
Tennis Ace
Shinobi
Space Harrier
Rampage
Thunder Blade
Basketball Night M
SEGA Super System
SEGA Master System Plus
2 Games Inside! Arcade Hit HANG ON & SAFARI HUNT
The Sega Video Game System
SEGA Master System
Sega Arcade Hit HANG ON Game Inside!
The Sega Video Game System
La consola de videojuegos Sega te ofrece
• Gráficos y sonido sorprendentes.
• Una extensa gama de videojuegos disponibles.
• Carga instantánea de los juegos (se acabaron las largas esperas).
• Total ausencia de errores durante la misma.
• ... y por sólo 19.900 pts.*
* Sega Master System.
DISTRIBUIDOR EN ESPAÑA POR ACUERDO CON VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.
ERBE SOFTWARE, S. A., SERRANO, 240, 28016 MADRID. TEL. 458 16 58


MAQUINAS RECREATIVAS EN CASA
SEGA, el líder mundial en la fabricación de máquinas recreativas, ha creado para ti la consola de videojuegos perfecta. Capaz de ofrecerte unos gráficos y un sonido que sólo los ordenadores cinco veces más caros son capaces de conseguir.
Con unos accesorios como las GAFAS 3D, que te permitirán vivir los juegos en una dimensión sorprendente, o la PISTOLA LASER, que te hará afinar la puntería y los reflejos.
Con los mejores títulos del mercado, por algo SEGA es también la número 1 en el desarrollo de los videojuegos (Out Run, R. Type, Altered Beast, Shinobi, Afterburner, etc.)
En resumen, la consola de videojuegos SEGA convertirá el televisor en tu máquina recreativa..., sin salir de casa.
... Y AHORA CON CARTUCHOS DESDE SOLO 1.990 ptas.
Enduro Racer
Bomber Raid
After Burner
Ghostbusters
Rambo III
Out Run
Wanted
HAZME UN FAVOR,
CONECTAME A UN
SEGA®
Pide información en tu tienda..., y recuerda, sólo la videoconsola SEGA te ofrece la garantía del fabricante número 1 en máquinas recreativas.



Un martillo en la plataforma

AXEL'S MAGIC HAMMER

GREMLIN — *V. Comentada: AMIGA*

Disponible: ATARI ST, AMIGA

Existen determinados tipos de juegos que suelen gozar de una aceptación popular y con los cuales suele ser bastante fácil pasar un buen rato. El ejemplo más significativo de esta clase de programas es quizás el «juego de plataformas». Juegos en los que el protagonista, equipado con un arma contundente, va eliminando enemigos y enemigos, pantalla tras pantalla, saltando de plataforma en plataforma...

Desde el originario y original «Mario Bros», los clónicos han ido surgiendo una y otra vez, sabedores del gran número de personas aficionadas a este tipo de juegos. Para Amiga, después de «The Great Giana Sisters», aparece ahora de la mano de Gremlin un nuevo título a encuadrar dentro de esta categoría, «Axel's Magic Hammer».

Cuenta el argumento que Lucy, la novia de Axel (nuestro protagonista), ha sido secuestrada y se halla retenida en las celdas del Castillo Místico, el cual está custodiado por el dragón Nilmerg. Como de caballeros está el mundo lleno y la historia no la escriben los cobardes, Axel ha decidido rescatar a su "princesa". Para ello, tendrá que recorrer ocho países, a cada cual más peligroso, y batallar con múltiples enemigos (a cada cual más peligroso también) antes de hallarse ante las puertas del castillo y poder derrotar al dragón.

Durante el viaje por las ocho regiones, nuestro arma será un martillo, un martillo mágico que da nombre al juego. Este martillo nos servirá para eliminar a los numerosos enemigos que encontraremos a lo largo del juego y que nos proporcionarán puntos (o la muerte, dependiendo de nuestras habilidades al joystick).



El martillo nos servirá para destruir a los numerosos enemigos.



Los extras, de indiscutible ayuda, se esconden tras algunos bloques de piedra.

Además, como es habitual e imprescindible en este tipo de juegos, podremos ir destruyendo con el martillo determinados bloques de piedra que, a veces, esconden elementos de uso necesario durante el transcurso del juego. Estos "extras" son los siguientes: la bebida y las frutas, así como el martillo y la poción, nos devuelven la energía perdida; la sonrisa, el anillo de oro y el diamante nos otorgan puntos extras; las esferas de cristal equivalen a bonos; los dientes de dragón, en cantidades múltiplos de cinco, nos permitirán mantener el arma aún cuando perdamos la vida, y el escudo, por último, otorga inmunidad temporal.

«Axel's Magic Hammer» es, por tanto, el clásico juego de plataformas, pantalla a pantalla, (se puede volver a la anterior), con un buen nivel de programación —gráficos, sonido y movimientos de calidad notable—, que no presenta ningún defecto apreciable y con el cual se pasa un rato divertido. ■

A.M.

ATARI ST

Prácticamente la única diferencia notable entre esta versión St y la comentada es la menor espectacularidad del tratamiento sonoro del juego, porque en todos los demás aspectos —rapidez del «scroll» de pantalla y de los movimientos, calidad gráfica, dificultad— ambas versiones apenas se puden distinguir.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

Nuevos escenarios para un clásico



POPULOUS
THE PROMISED LANDS

ELECTRONIC ARTS — *V. Comentada: PC*

Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA

¿Quién de nosotros no ha deseado alguna vez ser enormemente poderoso y tener en su mano el control de gentes y cosas?. «Populous» nos da la oportunidad de probarnos en nuestro papel de divinidad y de comprobar si realmente sabríamos utilizar poderes sin fin de una manera adecuada.

Como un Dios cualquiera, comenzamos contando con una pequeña cantidad de seguidores, con los que tenemos que colaborar en la medida de nuestras fuerzas para que progresen con la mayor rapidez posible. De esta forma, y mientras aumenta su número, lo hace igualmente nuestro poder, que emana de ellos mismos.

Por supuesto, todo sería demasiado fácil si no contásemos con un oponente, y en este caso existe, con la misma categoría de deidad que ostentamos nosotros.

Sus esfuerzos irán en dos direcciones: apoyar a sus seguidores y eliminar a los nuestros de manera fulminante.

La pantalla del juego nos muestra en la esquina superior izquierda un libro sobre el que se puede ver un mapa. Situando el cursor en el punto que deseemos ver dentro del mismo, este lugar saldrá inmediatamente en el centro de la imagen a una escala mucho mayor, lo que nos permitirá intervenir en las situaciones que se estén produciendo en esa zona.

En la esquina inferior derecha se encuentran los comandos de control del juego que son:

—FX: Efectos de sonido especiales.

—Signos Musicales: Activación de música de fondo.

—ZZZ: Tecla de pausa.

—Globo Terráqueo: Nos da diferentes informaciones y opciones posibles dentro de la partida en curso.

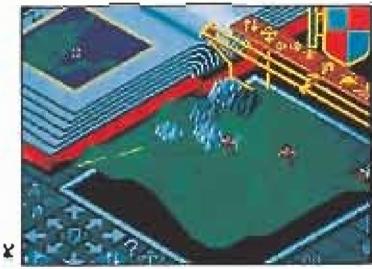
—Balanza: Informa de manera resumida de hacia que lado se inclina, de momento, el combate.

—Teléfono: Se utiliza para enviar mensajes cuando jugamos una partida vía modem contra otro oponente humano en lugar de contra el ordenador.

En la parte inferior izquierda de la pantalla se encuentran los iconos de dirección y control. Presionando las flechas conseguiremos un desplazamiento del escenario en el que nos encontramos de forma suave en la dirección elegida. Además tenemos los siguientes tipos de iconos:

ICONOS DE INFLUENCIA.— El gráfico que los representa va siempre precedido de una flecha y pueden ser cuatro diferentes:

—Signo Papal: Activarlo obliga a nuestros fieles a seguir al líder en la dirección en que se encuentra nuestro emblema. Si no existe líder se dirigirán direc-



Un peculiar sistema de iconos da acceso al control sobre el juego.



Situando el cursor sobre un punto concreto, podemos observar la acción en detalle.

CONSEJOS y TRUCOS

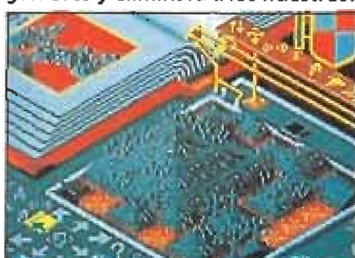
■ ***A nuestra gente le resulta más fácil construir mientras más llano sea el terreno.***

■ ***Hemos de influir en ellos para que se encaminen hacia nuevos asentamientos, pues si no perderán mucho tiempo en sus tareas diarias.***

■ ***Los asentamientos grandes (castillos) serán adecuados en los sitios fronterizos donde interesa que el enemigo tarde más en destruirlos. En el resto del terreno será más adecuado poseer muchos asentamientos medianos.***



Nuestro oponente apoyará a sus seguidores y eliminará a los nuestros.



El gran número de opciones modificables confieren gran variedad al programa.

tamente hacia donde está plantado el estandarte de nuestro bando.

—Bandera: Insta a nuestros caminantes a explorar sitios nuevos en los que ir implantando nuestra civilización.

—Hombre: Hace que los nuestros busquen la compañía y el refuerzo de otros de su misma condición.

—Espadas: Incita a la lucha contra el enemigo.

ICONOS DE ZOOM.— Nos permiten desplazarnos al instante a un determinado lugar del mapa en donde se encuentra el objeto de nuestro interés. Van encerrados entre paréntesis para distinguirlos, y son de cuatro tipos:

—Zoom al símbolo papal.

—Zoom a los caballeros que tenemos combatiendo en ese momento.

—Zoom a las zonas donde se libra alguna batalla.

—Zoom al escudo, que nos muestra al portador del mismo.

ICONOS DE INTERVENCIÓN DIVINA.— Están representados sin ninguna identificación y son los mismos que existen en la columna indicadora del poder con el que contamos, que está situada en el ángulo superior derecho de la pantalla, bajo el emblema del escudo. Para poder activar alguno de estos iconos, necesitamos que el indicador de poder haya llegado a la altura del mismo o lo haya rebasado. Son ocho diferentes:

—Flechas invertidas: nos dejan subir o bajar el terreno, cosa muy importante teniendo en cuenta que los asentamientos de nuestros seguidores sólo irán evolucionando si están sobre terreno plano.

—Símbolo Papal: situar nuestro emblema en cualquier lugar del mapa hará que nuestros seguidores se dirijan hacia allí.

—Ondas de sonido: producen un terremoto que destruye las viviendas de nuestros enemigos.

—Pantano: Permite hacer inhabitables las zonas que deseemos.

—Casco: Arma caballero al líder, que se convierte en una máquina de destrucción de los militantes del bando contrario.

—Volcán: Activa una erupción donde deseemos.

—Inundación: Eleva un peldaño el nivel del agua en todo el territorio en que nos encontremos.

—Armageddon: Los distintivos de los dos bandos son situados en el centro del mapa y hacia allí se dirige toda la población para la batalla final.

Los escenarios en los que transcurre la batalla son muy diversos y van desde el Mundo de Hielo, hasta el Desierto. Además en esta entrega para PC, se incluye un diskette que incorpora «las tierras prometidas», cinco nuevos mundos en los que situar la acción y que son:

—La Revolución Francesa: Revolucionarios contra Realistas, entre castillos, guillotinas e incluso el famoso Arco del Triunfo.

—El Salvaje Oeste: Una auténtica vuelta a la infancia entre Cowboys e Indios con sus fuertes y cárceles.

—The Silly Land: Todo en este mundo está desordenado y patas arriba.

—Blockland: Nos encontramos dentro de un gigantesco rompecabezas, como áquel en que se inspiró la idea del programa.

—The Bit Plains: El sueño más loco de un programador. La acción transcurre dentro de un super ordenador en el que hemos de construir nuestro ZX81.

Nuestra opinión

El programa que nos ocupa no es ya ninguna novedad, pues antes de la versión de PC se comentó en esta revista alguna otra. Es muy interesante el hecho de que se incluyan nuevos escenarios. Puede que ese sea el camino a seguir en las conversiones de muchos buenos programas.

Indudablemente, la nota a destacar de este juego es el derroche de originalidad de sus diseñadores. La idea es estupenda y se ha llevado a cabo de una manera más que correcta. ■

D.G.M.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

Juego de tablero



La versión Amiga incorpora voces digitalizadas de presentación y unos buenos efectos de sonido.

BLUE ANGEL 69

■ *MAGIC BYTES* ■ *V. Comentada: AMIGA*

■ *Disponible: COMMODORE, ATARI ST, PC, AMIGA*

Aquí tenemos otro juego cuyo principal objetivo es impresionar por su originalidad. Se trata de un juego de tablero inédito en esta modalidad (o sea, que no existe como juego de mesa, pero que podría serlo tranquilamente). Como fondo (literal y metafóricamente) del juego está el poder contemplar ciertas bellezas cibernéticas que se van descubriendo conforme avanza la partida y que se revelan en todo su esplendor si ganamos, mediante la elevación (hidráulica, según las instrucciones) de una rejilla en la que estaban las piezas del juego y que encarcelaba a las preciosas (de ahí lo de fondo literal).

En el juego debemos ir retirando piezas de un tablero de ocho por ocho casillas. Cada pieza tiene un número positivo o negativo que, al ser recogido, se añadirá a nuestra cuenta.

Por supuesto, gana quien termina con más puntos una vez se han retirado todas las piezas.

La gracia del juego está en que, una vez que se coge un número, el siguiente jugador debe recogerlo de la misma columna o línea (según el caso) que el último. De este modo, se dota de estrategia al juego de una forma que no me detendré en explicar pero cuyo truco se coge rápidamente.

Por lo demás, los gráficos son buenos, tanto como pueden serlo, destacando, por supuesto, las sugerentes imágenes de las androides. Dichas imágenes, dicho sea de paso, no son, ni creo que lo pretendan, pornográficas. Simplemente son curiosas con ligeros ribetes eróticos.

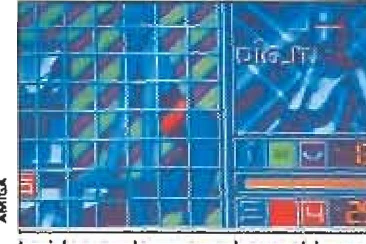
El sonido es eficaz y colabora adecuadamente cuando se le necesita. Me gusta especialmente la presentación por su gran originalidad, por lo menos en el Amiga. Merece la pena verla.

PC

Las diferencias más apreciables entre esta versión y la comentada son la eliminación de las voces digitalizadas con las que las androides protagonistas del juego amenizan la partida, así como el hecho de que, a diferencia de los usuarios de la versión EGA que disfrutarán de todo el colorido de otras versiones, los de CGA tendrán que conformarse con una versión monocroma.

ATARI ST

Dada la propia sencillez técnica del programa, que no da lugar a ningún tipo de alardes de programación, las versiones St y Amiga son semejantes como dos gotas de agua.



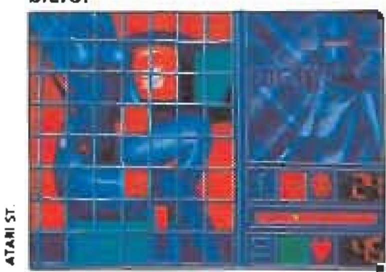
La idea en la que se basa el juego podría perfectamente dar pie a un juego de tablero.



Su sencillez es un arma de doble filo: invita a jugar pero se le coge el truco demasiado rápido.



Las bellezas cibernéticas serán descubiertas al quitar las piezas del tablero.

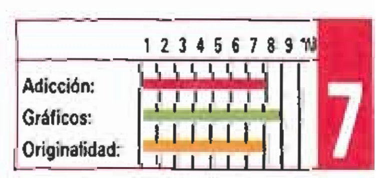


Cada pieza tiene un número negativo o positivo que se añadirá a nuestro marcador.

Es un juego original: no hay nada parecido publicado anteriormente en cuanto al sistema de juego. Es, dentro de unos límites, adictivo, pero no te va a dejar sin dormir. Su principal defecto es su facilidad, por lo menos la del ordenador. Esto se contrarresta con la posibilidad de dos jugadores y con el modo Hide de juego en el que las piezas no se ven y la estrategia se reduce a suerte, salvo que tengas una memoria fotográfica.

En fin, juego pasable, entretenido por unas horas y siempre dispuesto a darte una tarde de ocio. No creo, sin embargo, que pase a la historia. Su principal incentivo consiste en ver las nuevas y originales imágenes que nos van deparando sus programadores, pero se le coge más rápido de lo que se debiera el truco. ■

F.H.





MENSUAL
395 Ptas.
TERCERA ÉPOCA AÑO VII - NÚM. 198
MICRO HOBBY
REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES
INFORME
PRIMER CONTACTO CON EL SAM COUPÉ
DOUBLE DRAGON II
WILD STREETS
E-MOTION
MYTH
UTILIDADES
CREADOR DE CARACTERES Y PANTALLAS
Mapas de RAINBOW ISLANDS y MYTH
DEMO JUGABLE DE
«FREDDY HARDEST»
EXCLUSIVA: informe sobre el Nuevo Compatible Spectrum: «SAM COUPÉ»
Comentamos además del E-Motion, Wild Streets, Myth y el Double Dragon II, el Jungle Warriors, Rainbow Islands y el X-Out.
Te ayudamos con nuestros mapas a llegar hasta el final del «MYTH» y el «RAINBOW ISLANDS».
ESTE MES UNA CINTA IMPRESCINDIBLE
Diviértete antes que nadie con la demo jugable de «E-MOTION» de U.S. GOLD y consigue uno de los mayores éxitos de Dinamic: el «Freddy Hardest» y una de las obras maestras del software: el «SABRE WULF» de ULTIMATE.
SABRE WULF
FREDDY HARDEST

PC: PARA TODOS LOS GUSTOS

F-16
COMBAT PILOT

2150

E.S.S

SKIDOO

SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95

La aventura continúa

SUPER WONDER BOY III

«Super Wonder Boy» es, junto con «Super Mario Bros», uno de los nombres más legendarios que cabe citar no sólo dentro del mundo de los juegos para consolas, sino dentro del de los videojuegos en general.





No es por ello de extrañar que nos llegue ahora hasta nuestras pantallas esta tercera parte de la aventura, que cuenta, entre otros alicientes, con el hecho de mantener un desarrollo igual de adictivo y de divertido que el de sus dos anteriores predecesoras. Incorpora también una calidad técnica bastante superior, un mayor número de escenarios a visitar y toda una serie de variadas sorpresas que iremos descubriendo a medida que nos adentremos en los pormenores del juego.

Este comienza con una primera secuencia de introducción, en la que nuestra misión consiste en encontrar el camino que conduce a la guarida del dragón Meka para, una vez que lo consigamos, intentar derrotarle en un intenso y desigual combate. Pasada esta prueba accederemos, por fin, al propio juego, pudiendo observar en principio que nuestro héroe ha sido transformado en hombre-lagarto, a causa de un terrible hechizo utilizado por Meka en sus últimos instantes de agonía.



La tercera entrega de la serie mantiene el adictivo desarrollo de sus predecesoras.



Nuestro héroe ha sido transformado en hombre-lagarto, por un terrible hechizo.

A partir de este momento deberá concentrar todos sus esfuerzos en encontrar la Cruz de la Salamandra, el único objeto capaz de devolverle a su estado normal; desgraciadamente esto no va a ser nada fácil, ya que, según la leyenda, ésta ha sido escondida por el Dragón Vampiro en la Tierra de los Monstruos, cuyo acceso sólo será posible tras atravesar escenarios como desiertos, selvas o lagunas subterráneas, en los que —no hace falta decirlo— habitan los más peligrosos seres, siempre dispuestos a robarnos algo de nuestra preciosa energía.

Podemos eliminarlos fácilmente utilizando para ello los golpes de nuestra espada, lo cual, además nos proporcionará un beneficio adicional motivado por el hecho de que los enemigos al morir liberan en algunas ocasiones monedas y en otras "items" especiales.

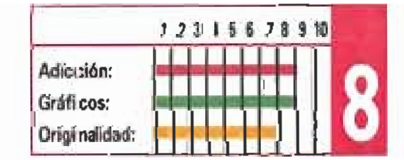
Las monedas nos permitirán adquirir objetos en las pantallas de compra (situadas detrás de ciertas puertas) o incluso recuperar parte de nuestras energías en lugares destinados a este fin, mientras que los segundos pasan a formar parte de nuestros armamentos especiales, que pueden ser visualizados pulsando la tecla de pausa de nuestra consola.

El juego es destacable prácticamente a todos los niveles, pues no sólo su divertido desarrollo y alta jugabilidad causan que el nivel de adicción sea muy elevado, sino que también el hecho de que tanto los gráficos como los sonidos y los movimientos hayan sido muy cuidados se deja notar en el resultado final. Un estupendo título para engrosar tu colección. ■

CONSEJOS y TRUCOS

■ *El dragón Meka sólo es vulnerable a los impactos recibidos en su cabeza.*

■ *Consulta habitualmente la habitación de los "passwords" (es la primera que nos encontramos una vez completada la secuencia de introducción) y apúntalos a medida que avances en el juego, para comenzar posteriores partidas desde ese mismo punto.*



Role-play en tu consola

PHANTASY STAR

Los juegos de "role-play" no son, precisamente, muy populares en nuestro país, cosa que seguramente tenga mucho que ver con el hecho de que la mayoría de ellos incluyen gran cantidad de textos en su desarrollo, sin que sean traducidos a nuestro idioma antes de ser comercializados. A pesar de ello se pueden citar casos, entre los cuales, sin duda, el más destacable es el de «Bloodwych», en los que este tipo de juegos han llegado a conseguir una cierta repercusión, por lo que no conviene pasarlos por alto.

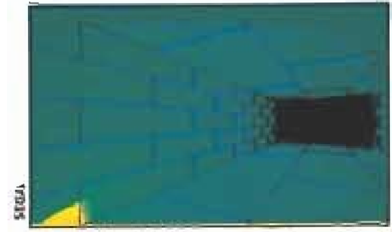
Un buen ejemplo de ello es también este «Phantasy Star», que va a permitir a todos aquellos que dispongan de unos ligeros conocimientos del idioma anglosajón (o en su defecto estén dispuestos a hacer uso del inevitable diccionario) de enfrentarse a una apasionate aventura inscrita plenamente en el mejor estilo de los juegos de «role-play».



Una vez más vamos a erigirnos como héroes para liberar a los habitantes del planeta.

Estos se caracterizan principalmente por el hecho de poseer gran cantidad de personajes en su desarrollo que marcarán, en gran parte y dependiendo de la forma con que nos relacionemos con ellos, el rumbo de la aventura. Es importante mencionar que mientras que algunos de ellos tienen un carácter amistoso (o por lo menos no nos atacarán si los abordamos correctamente), otros se comportarán siempre de forma agresiva y podremos elegir entre combatir con ellos o, simplemente, desaparecer a toda prisa del lugar en que se encuentren.

Nuestra aventura tiene comienzo en un lejano futuro en un imaginario lugar, el tercer planeta del sistema solar Algol, localizado en el interior de la galaxia de Andrómeda. Allí, una vez más, vamos a tener que erigirnos en héroes solitarios dispuestos a liberar a los habitantes del planeta de las



La calidad del juego puede saltar a la vista, si observamos con calma los túneles tridimensionales.

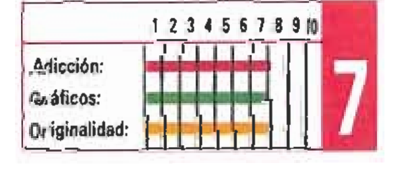


Nuestra aventura tiene comienzo en un lejano futuro en un imaginario lugar.

garras de una cruel raza alienígena. Los pasos para conseguirlo son bastante complicados, ya que una vez en pantalla nos encontraremos inmersos en un mapeado en principio bastante desconcertante; tras una oportuna lectura de las instrucciones y algo de exploración por nuestra parte, iremos descubriendo que los personajes y lugares que en él aparecen al ser visitados comenzarán a relacionarse con nosotros, permitiéndonos (en caso de que acertemos a realizar las acciones oportunas, claro está) recolectar información y objetos de suma utilidad para progresar en nuestra aventura.

Como veis de ello se deduce que «Phantasy star» es un juego en el que la habilidad o los reflejos poco nos van a ayudar a resolver las situaciones que se nos planteen, dependiendo siempre de nuestras dotes deductivas el que salgamos o no airosos de las situaciones de mayor peligro.

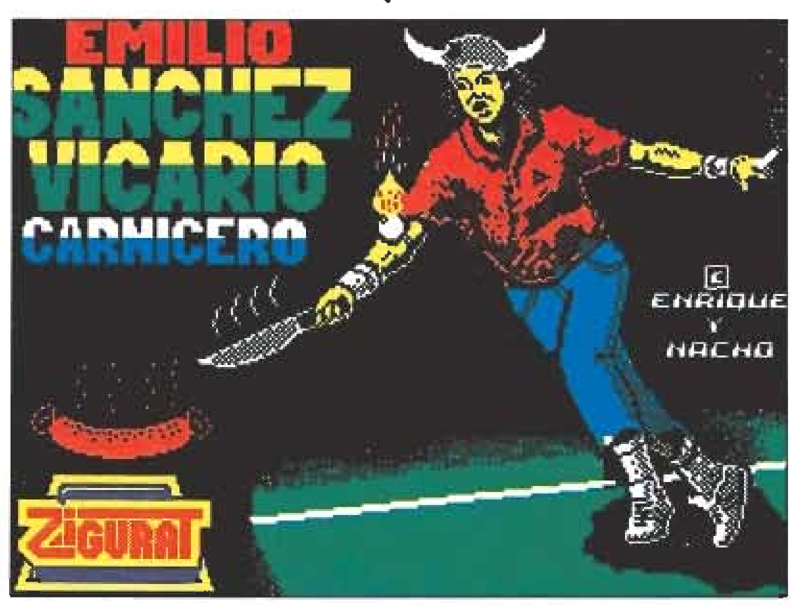
La calidad del juego es bastante notoria, y algunos de sus momentos, como los que se desarrollan en túneles tridimensionales adquiere matices sencillamente increíbles. Si no conoces los juegos de «role-play», ésta es una excelente oportunidad para conocerlos y de su mano pasar algunos ratos muy entretenidos. Atrévete.■





Distribuidor exclusivo para España por acuerdo con VIRGIN MASTERTRONIC ESPAÑA, S. A.
M.C.M. SOFTWARE. C/ Serrano, 240. 28016 MADRID. Tel. 457 50 58

La otra pantalla



Que todos conocéis de sobra a nuestro campeonísimo Emilio Sánchez Vicario es algo que, por supuesto, no dudamos, ya que sus sonadas victorias en las canchas más importantes del circuito mundial y su reciente paso por las pantallas de nuestros ordenadores han colocado al tenista catalán en primera línea.

Pero de lo que sin duda no estabais enterados era del oficio que antes profesaba Emilio: carnicero de pro, algo que no ha quedado del todo olvidado en su memoria y que, de vez en cuando, todavía le juega malas pasadas. Prueba de ello es el aspecto con que, descuidadamente, se presentó en uno de sus últimos partidos, como bien han reflejado Enrique y Nacho, de Sevilla, los autores de esta singular pantalla.

2002 Historias del Futuro

Un hombre solo

Al final era él y el viento, nada más sobre la tierra, se sentaba y lo escuchaba solo. Los hombres habían muerto como lo hicieron los dinosaurios. El último imperio había desaparecido y ahora estaba solo y sin Dios, como al comienzo de los tiempos, cuando las aguas de arriba fueron separadas de las aguas de abajo, condenado a buscar la tierra prometida.

El aire le golpeó y el olor a muerto estaba tan cerca que cerró sus ojos por temor a verlo. Se abrió paso en la ciudad, desnuda al sol, hacia la terminal informática, allí pulsó la clave de acceso y entró. La pantalla se iluminó al instante con un color verdusco, casi pardo. Repasó el programa una vez más y admiró su perfección inhumana.

Recogió el diskette grabado y lo instaló en el seno de un aparato minúsculo recubierto de una membrana tibia y viscosa, luego miró el cuerpo sin vida de la muchacha casi adolescente, conservado en el frío aséptico de la cámara de almacenamiento.

Cuando el corte en la nuca estuvo hecho depositó la máquina en su interior y cosió con delicadeza, casi maternal, los bordes de la carne caliente y resbaladiza, para que la cicatriz fuese mínima.

La había amado tanto.

Recordó su pasado y se sintió un intruso. Le parecía obsceno imaginarla viva unos meses antes. Sólo era real el aire envenenado y la nueva mujer que abría sus ojos de un azul metalizado y sonreía con precisión mecánica.

Decidió que la bautizaría con un nuevo nombre.

Cuando la luna reapareció tersa y oscura, él le llevó bajo la ciudad infecta, hacia las cloacas. La tendió sobre la pared húmeda y pensó en su cerebro de bits y pequeños cablecillos dorados. La besó con sus labios sucios mientras las gotas le mojaban la frente con el agua azulada de la última lluvia. Su saliva sabía apenas a restos de cobre. La abrazó. Ella era cálida y blanca y no respiraba, eso salvaría que su sangre se infectara del aire envenenado.

Prefería morir en el mundo de arriba ya que todo estaba acabado. Ella consiguió subirle a la superficie y un sol enfermo le cegó. Intentó mirarla y descubrió su vientre abultado y el ombligo que comenzaba a sobresalir de entre la carne.

—Aquí tienes Eva, -dijo con expresión casi cínica- esto es la tierra prometida, y los hijos de tus hijos serán los herederos que el último hombre hizo a su imagen y semejanza.

Calló mientras su torso escuálido caía en el asfalto seco de la ciudad. Sentía el áspero calor en los pulmones como si el aire le arañara. Ella no sabía de su dolor ni de su cólera, estaba programada para ser feliz, pacífica y fértil.

El hombre la miró y dijo ser bueno todo lo que había construido, cerró los ojos y el séptimo día descansó. ■

M.ª Antonia Espinosa
(Badajoz).

YO, NEXUS 7

"Screen Flash - El síndrome de la pantalla"

Daniel miraba fijamente la pantalla, casi sin pestañear. Era un pequeñajo de unos 6 ó 7 años a lo sumo, de cabello y ojos oscuros. Su estatura, a duras penas le permitía llegar a los mandos de la máquina arcade en la que jugaba. Supongo, que desde su posición debía ver la pantalla demasiado inclinada como para dominar lo suficiente la situación. Imaginé a una pulga sentada en la barra espaciadora de mi Atari-520 St, saltando e intentando llegar con sus manitas a las teclas de función de lo alto. Más o menos era algo parecido. Una pulga contra Mamá-Arcade, pensé.

El rostro le cambiaba forzadamente en diversas muecas mientras los «alienígenas» atacaban su nave espacial. Su mano derecha agarraba con fuerza el joystick; a la izquierda golpeaba a diestro y siniestro los tres botones de «fuego». ¡Daniel! ¡Vale ya! Llevas casi tres horas jugando y tenemos que irnos a casa a comer!. —Un chico más alto le increpaba; debía tratarse de su hermano mayor. Daniel no le hizo ni caso, creo que ni le escuchó; bastante tenía él con disparar contra las malditas «hordas» del Imperio Xenon. ¡Fiiú! ¡Fiiú! —caramba, cuánto bicho suelto hay por esos planetas—.

Cuando tras varios impactos mortales el letrero **Game Over** apareció en el centro de la pantalla, Daniel se quedó inmóvil, su cara dejó ver un gesto de pena y desilusión. Había sucumbido en la lucha y se sentía fatal. **Daniel estaba «enganchado», víctima del «virus de la pantalla»** —la terrible enfermedad de finales del siglo veinte.

Cualquier adicto a los videojuegos ha experimentado más de una vez esa sensación de vacío y derrota, seguida de unas enormes ganas de continuar. A esto lo denominamos en mi sistema «Screen-Flash» o «Destello de la Pantalla». Esta especie de virus, en sí, no afecta como los virus informáticos al software o incluso al hardware; va aún más lejos: se entretiene en atacar al «más duro de los sistemas», al mismísimo usuario. Después de un minucioso análisis de diversos sujetos adictos a la pantalla, se pueden exponer las siguientes conclusiones. Empezaremos por los síntomas del virus SR —que siempre son los que definen a una enfermedad concreta— y que son diversos:



Usuario afectado por el peligroso virus de la pantalla.

—Desconexión total del entorno exterior al juego **(no sirve de nada que llamen papá, mamá o la novia)**, nuestros sentidos están dentro y «no» fuera.

—Alteración del sistema nervioso en forma de: palpitaciones, tics, sudor, descargas de adrenalina... además de un desgaste de los globos oculares, fatiga en la visión y picor, puede darse el caso de que los ojos lleguen a ponerse como pelotas coloradas.

Y no solamente queda la cosa ahí, en los síntomas, —que normalmente aparecen durante el desarrollo de la batalla—, después, el individuo se ve envuelto en la fase más peligrosa: el «flash», el enganche, durante el cual surgen unos inevitables deseos de continuación y una acentuada obsesión por el juego, tan fuerte que la mayoría de los sujetos investigados afirman que tras algunas «partiditas» en su programa favorito llegan a hacerse cuestiones como: ¿de qué forma conseguiré llegar al final de la fase?, ¿a quién tendré que destripar en la siguiente pantalla?, ¿dónde demonios están todas las monedas que tenía en el bolsillo?

La enfermedad en su periodo de incubación, afecta en más alto grado a los «humanos» que no poseen consola-computer caseros, y que se ven obligados a dejarse hasta las suelas de sus zapatos en las ranuras de los «arcades callejeros» —la única ventaja de estos es la desconexión de la máquina durante la estancia en el dulce hogar—.

Por el contrario, los «pobres-afortunados» usuarios con ordenador o consola particular, se ahorran ese gasto de dinero —a veces gasto en cantidad industrial— que se tragan las «arcade machines»; estos sólo deben amortizar el programa. Sin embargo, en estos casos la enfermedad es mucho más contagiosa, ya que el «ordenador personal» está siempre dispuesto a nuestros azotes y ataques. No hay que introducir ni un dólar, sólo el diskette.

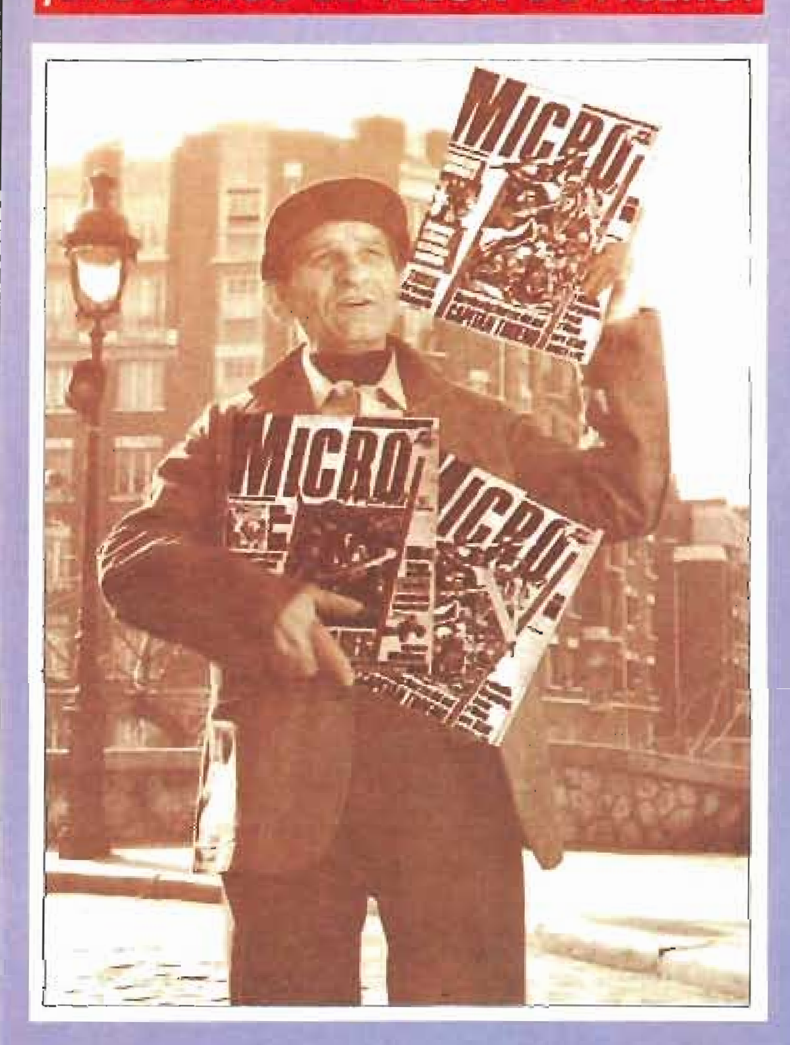
Como conclusión final, creo que sería necesario intentar dominar ese magnetismo que ejercen las pantallas de juego y cuyo grado de intensidad oscila según el programa, gráficos, etc. Otra opción podría ser la de vacunarse una vez por semana con una dosis de tila bien cargada —cinco o seis litros— y tranquilizantes varios.

Por desgracia para los afectados, no existe una solución total; el video-adicto no tiene cura. Algunas investigaciones al margen han demostrado que una obligada separación del «enfermo» de su hábitat estelar —el monitor o pantalla— puede ocasionarle graves trastornos psíquicos tales como: chupar candados, arañar las paredes y, en casos extremos, arrojarse por la ventana de un quinto gritando: Jeróóónimooooo...!

Daniel buscó en sus bolsillos y sonrió. Tenía otra moneda y estaba listo de nuevo para el ataque. Ahora **no dejaría alienígena con patas.** READY! FIRE!!!

R.R.A

¡CRUZAMOS EL TELÓN DE ACERO!

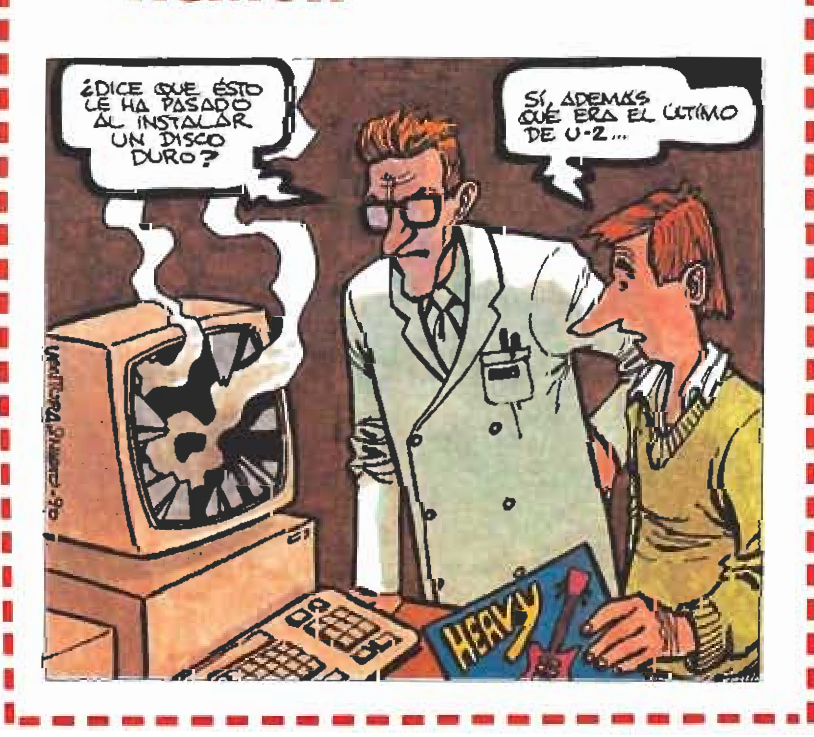


La perestroika ha venido y nadie sabe cómo ha sido, diría el poeta, y lo cierto es que con ella y con los nuevos vientos progresistas que ha traído, los principales símbolos de la cultura capitalista han cruzado la ficticia barrera del telón de acero para instalarse en las vidas de los ciudadanos de los países del este.

Hamburguesas, refrescos de cola, tejanos, rock'n'roll y bueno, ejem, modestia aparte, Micromanía, ¿o es que rusos o rumanos no van a tener derecho a jugar con vidas infinitas a sus juegos preferidos?.

Sin embargo, y por el momento, la precaria infraestructura de estos países hace que la distribución editorial no sea fácil, habiéndose recurrido a sistemas tan tradicionales como el que podéis ver en la imagen que acompaña estas líneas... ¿gusttarrr Micrrromanía tovarichs?.

el HUMOR de Ventura & Nieto



¿Sabías que...

el mercado de ocho bits más importante de Europa es el español?

♦♦♦ *la compañía francesa Delphin Software, que ha obtenido destacados premios y reconocimiento a nivel internacional, aún no se distribuye en España?*

♦♦♦ *Amstrad está preparando una consola de videojuegos de 16 bits que competirá directamente con el Atari y el Amiga?*

♦♦♦ *en Estados Unidos ya hay disponibles videojuegos en CD ROM (disco láser) y que este tipo de soporte permite meter en un solo disco el equivalente a 1.600 floppys de PC?*

Busca las diferencias

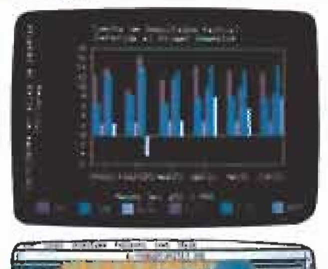


Curiosos los avatares que ha sufrido el simulador de helicópteros de Microprose «Gunship» en su comercialización en nuestro país. Hace ahora ya casi cuatro añitos, vio por primera vez la luz en el mercado español de la mano de la, ahora desaparecida, distribuidora Serma, que se limitó a importar directamente el producto con su formato original.

Recientemente Erbe, la actual distribuidora en España de Microprose, ha relanzado muchos de los clásicos productos de la compañía, entre ellos, cómo no, «Gunship», que ha visto no sólo cómo sus complejos manuales eran íntegramente traducidos, sino también cómo su caja, e incluso su carátula, eran cambiadas por otras bastante más atractivas. ■

AMSTRAD PC 1512

EL UNICO GRAN ORDENADOR PENSADO PARA TODOS







Si piensa sacarle el máximo partido a su ordenador, piense en el PC 1512 de AMSTRAD. Para trabajar, para estudiar o para jugar, ningún otro es tan completo. Por algo es el más vendido: más de medio millón de unidades en Europa y cerca de 150.000 sólo en España.

Y si piensa en lo práctico, por muy poco más de lo que cuesta el equipo, también puede llevarse la impresora. En AMSTRAD pensamos en todo.





P.V.P. AMSTRAD PC 1512: desde 99.900 ptas. + I.V.A.
OPCION IMPRESORA: desde 25.000 ptas. + I.V.A.

AMSTRAD

TIENE LO QUE QUIERES

RUEGO MAS AMPLIA INFORMACION SOBRE EL PC 1512

NOMBRE ....

DOMICILIO ....

C.P. .... CIUDAD ....

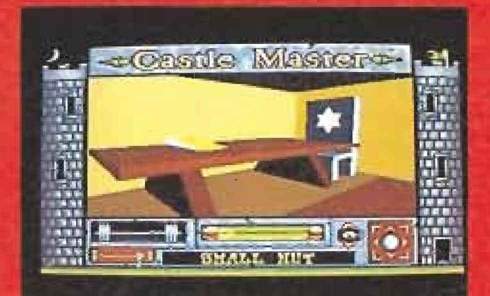
PROVINCIA ....

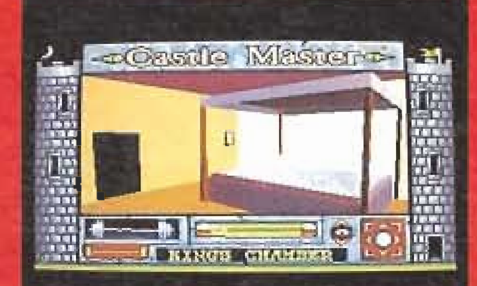
TELEFONO ....

ENVIAR A:
AMSTRAD ESPAÑA, S. A.
Aravaca, 22 - 28040
MADRID

M.Mania

SOLO PARA EXIGENTES

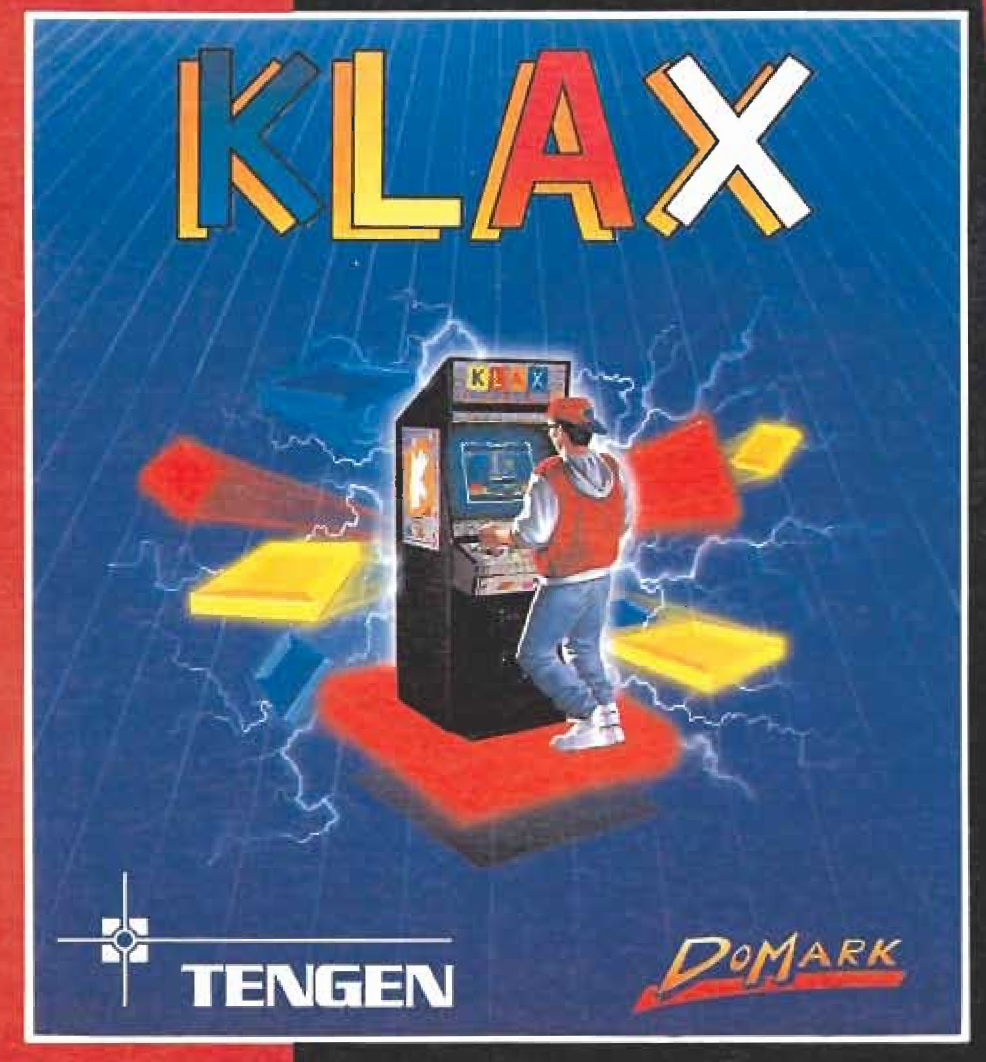












MYTH

Hace miles de años, en los albores de la humanidad, surgieron numerosas civilizaciones que sostenían la firme creencia de que los dioses y demonios labraban el destino del mundo. Los hombres vivían en el temor de ser gobernados por seres supremos que hacían y deshacían a su antojo las vidas de los simples mortales, decidiendo, al mismo tiempo, el curso de la historia, y fueron creadas centenares de historias que describían las costumbres, a veces crueles y a veces sabias, de esos dioses tan poderosos e inaccesibles. Con el paso del tiempo los hombres fueron adquiriendo nuevos conocimientos sobre la naturaleza que les hicieron rechazar todas esas historias con las que los antiguos intentaron explicar lo hasta entonces desconocido. Esas historias se convirtieron en mitos y los hombres dejaron de creer en los dioses. Pero ellos seguían vigilando el mundo sin interferir en él, satisfechos, en cierto modo, de que por fin los hombres hubieran obtenido la capacidad de decidir su propio destino.

Sin embargo, muchos siglos después de estas edades perdidas, grandes y trágicos cambios se estaban produciendo en la morada de los inmortales. El malvado dios Dameron, tras oscuras intrigas, había conseguido un poder prácticamente ilimitado sobre el resto de los dioses y había derrotado, en terribles combates, a todos los que se habían negado a sus deseos. El objetivo de Dameron era exterminar toda vida mortal sobre la Tierra para convertir así el planeta en un lugar oscuro y desolado donde diseñar sus propias criaturas, pero estaba escrito que los dioses no podían interferir directamente en el curso de la historia actual pues los hombres disponían ya de la capacidad de decidir sus propias acciones y comprender sus posibles consecuencias. Lejos de desanimarse por ello, Dameron elaboró un sutil y retorcido plan: modificaría el pasado de la humanidad porque de ese modo todos los cambios realizados en el pasado se reflejarían inmediatamente en el futuro.

El resto de los dioses, alarmados por las maquinaciones de Dameron e incapaces de levantarse contra su tiranía, concentraron todos sus esfuerzos en la búsqueda de un mortal que tuviera carácter, inteligencia y, lo que es más importante, fe en los poderosos seres que habían vuelto a luchar por el control del destino de la historia. Un joven estudiante, destacado en su colegio por su profundo conocimiento de la mitología antigua, fue escogido por los dioses para ser enviado en solitario a todas las épocas en las que Dameron pretendía alterar el curso de la historia, para corregir el mal hecho por el dios y, finalmente, enfrentarse con el propio Dameron en un combate que ningún mortal habría podido jamás imaginar.



VIAJE a través del TIEMPO

Moviéndose en el impreciso límite entre la realidad y la ficción, un muchacho cualquiera de una ciudad cualquiera está a punto de convertirse en protagonista de una épica lucha rodeado de todos esos seres mitológicos que han permanecido dormidos desde los tiempos dorados en los que los hombres aún creían en ellos. Pero ahora los acontecimientos se han precipitado y es necesario recurrir a alguien que, en la ruidosa época de los rascacielos, mantenga aún viva la llama de la antigua sabiduría y sea capaz de evitar que se altere el curso de la historia.

Preliminares

«Myth» es un excelente juego, básicamente un arcade con pequeñas gotas de videoaventura, que nos introduce en el excitante desafío de viajar a diferentes épocas de la historia para corregir los cambios realizados por Dameron en el pasado de la humanidad y destruir finalmente al diabólico dios en un último y definitivo combate. Para ello el juego se divide en cinco fases independientes, de las cuales las cuatro primeras corresponden a otras tantas épocas de la historia, mientras que la quinta y última nos traslada al combate final con Dameron.

En cada época nuestro objetivo es localizar y recoger cinco esferas de teletransporte, pues al finalizar dicho proceso aparecerá en un lugar variable del escenario un nuevo objeto, el icono maestro, que nos permitirá viajar por el tiempo hacia la siguiente fase si lo activamos en el lugar adecuado.

Nuestro personaje dispondrá de diferentes capacidades de lucha en las diversas fases del juego. Así, por ejemplo, en la primera fase no dispondrá inicialmente de más ayuda que de sus propios puñetazos y patadas, mientras que en la segunda podrá utilizar una espada y un escudo para defenderse de sus enemigos, las numerosas criaturas enviadas por Dameron para intentar impedir su misión. Es por ello imprescindible comprender que nuestro protagonista dispone de un inventario de objetos representados en la parte superior de la pantalla por una serie de iconos. Para seleccionar un icono entre los disponibles basta con pulsar la barra espaciadora, momento en el que toda la acción se detendrá y podremos pulsar las teclas izquierda-derecha para trasladar un nuevo icono a la zona central de marcador y pulsar de nuevo espacio para convertirlo en el icono en uso. Algunos iconos hacen referencia a armas de las que se dispone de un número limitado de usos, los cuales quedarán claramente señalados por un número sobre el gráfico correspondiente. Otros, como los puños, pueden ser utilizados las veces que desees y poseen por tanto el número cero en su marcador.

Nuestro personaje siempre ▶

MYTH

«Myth» plantea un interesante desafío: viajar a diferentes épocas de la historia para corregir los cambios realizados en el pasado de la humanidad.

comienza cada fase con, al menos, un icono (puños en la primera, espada en la segunda, hacha en la tercera), pero puede obtener nuevos objetos que le ayudarán a avanzar en su misión. La mayoría se encuentran dentro de cofres y vasijas que pueden ser fácilmente abiertos con un par de golpes del arma básica de cada fase momento en el que aparecerán diversos objetos o ayudas que podemos recoger pasando sobre ellos. Es por tanto importante controlar los diferentes tipos de movimientos y saltos que podemos obtener combinando las diferentes posiciones del joystick, en particular las combinaciones fuego-arriba (puñetazo o golpe con el arma), fuego-abajo (patada o defensa) y fuego-izquierda (agacharse para entrar por una puerta).

Por lo demás indicar que disponemos inicialmente de cinco vidas y un contador de energía para cada una de ellas, así como de diversos marcadores que señalan la puntuación y las esferas recogidas, sin olvidar el área central del panel que hace referencia a los objetos disponibles y el número de usos de cada uno.



La primera fase transcurre en unos tétricos pasajes subterráneos excavados con el cementerio.

Las patadas y los puñetazos nos permitirán abrir los cofres y las vasijas diseminados por el camino.



En el interior de algunos objetos aparecen ayudas que incrementan la energía y el armamento.



En cada época debemos recoger y localizar cinco esferas de transporte que dan acceso a otra fase.

Nuestro personaje comienza cada fase con un icono al menos, pero puede recoger nuevos objetos.

Fase 1: el camino al infierno

Esta primera fase transcurre en unos tétricos pasajes subterráneos excavados bajo un cementerio. El único objeto con el que comenzamos nuestra aventura es el que representa a un puño, con el que tenemos la posibilidad de dar puñetazos para defendernos o patadas para abrir los numerosos cofres y vasijas diseminados por el mapeado. En el interior de dichos objetos podremos encontrar alguna de las siguientes ayudas:

—**Bolas de fuego.** Son de uso limitado, pues cada icono recogido nos proporciona 36 nuevos disparos con los que podremos abatir a distancia a algunos de los enemigos más peligrosos. Son imprescindibles para completar la aventura pues necesitaremos varios disparos para hacer caer las esferas de teletransporte que, a fin de cuentas, son el objetivo de nuestra misión.

—**Corazón.** Al activarlo comienza una cuenta atrás (cada icono recogido nos proporciona 20 unidades) durante la cual seremos inmunes al contacto con los enemigos y sus disparos.

—**Cápsulas de energía.** Salen disparadas en todas direcciones en el momento de destruir el cofre que las contenía y nos permiten recuperar parte de la energía perdida por el mero hecho de recogerlas.

Ahora podemos pasar directamente a explicar las acciones necesarias para completar esta primera fase, pues ya damos por supuesto que te encargas de abrir todos los cofres que encuentres en tu camino y recoger su contenido. Has de saber, en cualquier caso, que durante esta fase serás atacado por esqueletos armados con espadas y escudos que caen del techo y solamente pueden ser destruidos mediante una bola de fuego, momento en el que su cráneo caerá sobre el suelo y se convertirá en un icono parpadeante que puedes recoger pues te será muy útil más adelante. También aparecerán en ciertos puntos del escenario esqueletos inmóviles colgados por cuerdas del techo que restarán energía al contacto y pueden ser destruidos igualmente con las bolas de fuego.

Las dos primeras esferas se encuentran a izquierda y derecha del punto de partida, protegidas por sendos guardianes que deberás destruir previamente mediante bolas de fuego (si bien el guardián de la derecha se encuentra a cierta altura y deberás disparar saltando para alcanzarle a la vez que esquivas sus disparos). Dado que también son necesarias al menos siete bolas de fuego para hacer caer la esfera de teletransporte y poder recogerla resulta evidente que no debes disparar a lo loco y reservar las bolas de fuego para los casos realmente necesarios, recogiendo además sin falta todos los iconos que te proporcionen nuevos disparos. La tercera esfera se encuentra caminando hacia abajo y hacia la derecha desde el punto de partida, destruyendo previamente los esqueletos inmóviles que bloquean el camino hacia ella.

Camina hacia el extremo izquierdo y luego hacia abajo, pues la siguiente esfera se encuentra al otro lado de un inmenso abismo cubierto por abrasadoras lenguas de fuego. Dado que es imposible llegar al otro extremo saltando, la solución de este problema radica en destruir esqueletos y recoger los cráneos que dejan caer hasta conseguir al menos diez cabezas. Con ellas podemos dirigirnos al borde del abismo antes citado y arrojarlas una a una a las llamas. Por cada cráneo lanzado al fuego los ojos de la estatua situada sobre las llamas se encenderán brevemente y, una vez arrojado el décimo cráneo, surgirá de las profundidades una plataforma con un horrible monstruo sobre ella. Destrúyelo sin perder un segundo, mediante repetidos impactos con bolas de fuego hasta que lo consigas, momento en el que podrás recoger el tridente que poseía el horrible engendro. Salta sobre la plataforma hasta el lado izquierdo de la pantalla y podrás recoger la esfera. Desde este momento cada nuevo esqueleto destruido no proporcionará un nuevo cráneo sino una cápsula de energía.

Camina ahora hacia la derecha hasta un nuevo abismo en el que surge espontáneamente una nueva plataforma que te permite cruzarlo y llegar a la morada de un enorme dragón que sólo puede ser destruido mediante muchos impactos con el tridente. Recoge la llave abandonada por el dragón y regresa a la parte superior del escenario donde se encuentra la puerta que puedes abrir con la llave recién obtenida. La puerta te conduce a un precipicio protegido por cuatro nuevos guardianes en cuyo fondo se encuentra la quinta y última esfera. Al salir de este escenario volverás a aparecer por la misma puerta por la que entraste.

En este momento ya se ha materializado el icono maestro, situado en la parte baja del mapeado, en el camino entre los dos abismos. Recógelo y por el mero hecho de activarlo sobre el punto de comienzo serás transportado a la siguiente fase.

Fase 2: Grecia cuatrocientos años antes de Cristo

Nuestro personaje llega a la Grecia clásica, cuna de los más fascinantes mitos antiguos, armado con una espada y un escudo. Asímismo dispone desde el mismo comienzo de la fase de 36 bolas de fuego con las que puede, por ejemplo, destruir los dos espíritus flotantes que aparecerán nada más comenzar el juego. Los numerosos cofres diseminados por el mapa pueden ser fácilmente abiertos mediante dos golpes con la espada dentro de los cuales puede encontrar más bolas de fuego o cápsulas de energía. Sin embargo dos de los cofres contienen una paloma que, una vez destruido el cofre, comenzará a volar en dirección opuesta a nuestro personaje y proporcionará una vida extra si consigues atraparla saltando rápidamente hacia ella antes de que desaparezca por las alturas.

En la misma pantalla de comienzo encontrarás la primera de las esferas y podrás además destruir con la espada la estatua situada en la parte derecha, para recoger nuevas bolas de fuego y varias cápsulas de energía. Destruye a los espíritus con bolas de fuego para evitar que te sigan y pasa a la siguiente pantalla, en la que la nueva estatua liberará al ser destruida mediante varios golpes con la espada una bolsa que te será de gran utilidad posteriormente.

Continúa caminando hacia la derecha abriendo cuantos cofres encuentres a tu paso hasta llegar a una pantalla en la que una hermosa ninfa descansa sentada sobre el suelo mientras el aire alborota su cabellera. Si avanzas despacio hacia ella observarás

que cambia de color mientras te hace señas para que te acerques. Camina un poco más pero retrocede inmediatamente pues la ninfa se convertirá en un horrible demonio que se elevará sobre sus alas mientras dispara repetidamente contra ti. Colócate, por tanto, a una distancia de seguridad y espera a que el demonio se eleve definitivamente y deje el camino libre para que puedas seguir avanzando.

En las dos pantallas siguientes hay sendas esferas que debes recoger para internarte a continuación en un escenario mucho más oscuro y tenebroso formado por plataformas suspendidas sobre el abismo. Es en la primera pantalla de este nuevo decorado donde observarás una puerta por la que puedes entrar agachándote frente a ella (pulsando fuego-izquierda). Accederás así a una nueva pantalla en la que, al otro extremo de varias pequeñas plataformas, la horrible y temida Medusa, pavorosa criatura cuyo pelo está formado por serpientes y cuya mirada puede petrificar a los que se atreven a contemplarla, dispara contra ti. Dado que Medusa es inmune a las bolas de fuego, tu única posibilidad es saltar rápidamente por las plataformas hasta acercarte lo más posible a ella y cortarle la cabeza con la espada. En este momento la cabeza de Medusa rebotará hasta caer sobre una de las plataformas, momento en el que podrás recogerla haciendo uso de la bolsa que encontraste dentro de la segunda estatua. En esta pantalla puedes conseguir además la cuarta esfera.



Disponemos inicialmente de cinco vidas y un contador de energía.



En el marcador aparece reflejada la puntuación, las esferas recogidas y los objetos disponibles.

Regresa a la puerta por donde entraste y continúa hacia la derecha hasta localizar al último peligro de esta fase: la quimera, un horrible dragón de tres cabezas que solo podrás destruir acabando una a una con sus tres cabezas disparando los proyectiles que surgen de la cabeza de Medusa. Eliminada la quimera podrás recoger la quinta y última esfera y regresar a la pantalla de Medusa para recoger el icono maestro. Ahora ya puedes retroceder todo el camino hasta regresar a la primera pantalla y activar el icono maestro para acceder a la siguiente fase.

Fase 3: Escandinavia quinientos años después de Cristo

La aventura comienza a bordo de un drakar vikingo. Es noche cerrada y una terrible tormenta descarga sus rayos y un gran aguacero sobre el barco. Armado con un hacha, nuestro personaje se verá rápidamente atacado por guerreros vikingos a la vez que observa que es imposible escapar del barco pues el mar lo rodea por ambos lados y que es incapaz de recoger la esfera situada en el extremo derecho del mismo pues carece de las bolas de fuego necesarias para hacerla caer. La única solución a este problema es destruir repetidamente enemigos hasta que uno de ellos deje caer un icono de bolas de fuego con el que podrás hacer que la esfera en cuestión caiga. Además, nada más recogerla serás transportado, como por arte de magia, fuera del barco.

Te encuentras por fin en tierra firme, en un escenario completamente lineal que puede ser atravesado fácilmente tanto hacia la izquierda como hacia la derecha haciendo uso de las numerosas plataformas que te permitirán sobrepasar los diversos ríos que surcan el paisaje. Como siempre, encontrarás numerosos cofres que puedes abrir mediante dos golpes de hacha, cofres que pueden contener los mismos iconos que en la primera fase: bolas de fuego, corazones o cápsulas de energía. Los enemigos están representados por gigantes armados con garrotes que al ser destruidos mediante varias bolas de fuego dejarán caer unos puñales que puedes recoger. También hay unos espíritus indestructibles que surgen de las profundidades y se zambullen en los ríos, los cuales no representan ningún peligro para nuestro protagonista. Sin embargo algunos cofres contienen dos objetos de extraordinaria importancia: un pergamino y unos rayos, objetos ambos cuya utilidad explicaremos a continuación.

De momento camina hacia la izquierda, recoge la segunda esfera y retrocede de nuevo. Salta sobre varias plataformas en tu camino hacia la derecha hasta llegar a un escenario en el que observarás una tumba en el centro de la pantalla rodeada de llamas que te impiden seguir caminando. Por el mero hecho de seleccionar el pergamino podrás recitar un conjuro mágico mediante el cual comenzará a llover sobre la tumba hasta que las llamas se apaguen completamente. Ahora puedes seguir tu camino, pero además cuando pases sobre la tumba observarás atónito que el féretro se eleva hacia el cielo y deja al descubierto una llave que puedes recoger.

Sigue hacia la derecha, recoge una nueva esfera y pronto llegarás a la presencia de un dragón que sólo puede ser destrui-



do mediante varios impactos con los puñales, si bien tendrás que colocarte lo suficientemente cerca de la bestia para que impidas que su aliento de fuego destruya los puñales antes de que alcancen su destino.

Unos cuantos saltos más, una nueva esfera y te encuentras frente a las almenas de un castillo cuyo puente levadizo se abrirá automáticamente en cuanto selecciones la llave. Dentro del castillo se encuentra la estatua de un rey vikingo que, desde el extremo derecho de la pantalla, dispara constantemente contra ti. Utiliza rápidamente las bolas de fuego para destruir la estatua y acceder a la esfera que aparecerá en el mismo lugar. Ahora ya puedes regresar al punto de origen y activar el icono maestro que encontrarás en el camino.

Fase 4: Egipto tres mil años antes de Cristo

Nuestro personaje ha cambiado nuevamente de indumentaria en su nuevo viaje por el tiempo y esta vez aparece a las orillas del Nilo con dos iconos en su inventario: los puños que ya le acompañaron en la primera fase con los que podrá dar puñetazos y patadas y una pistola cargada inicialmente con seis disparos. Dado que es imposible avanzar por el río, nuestro protagonista se desplaza hacia la derecha y consigue abrir la entrada a la pirámide mediante dos disparos con la pistola. Una vez dentro se deja caer por una abertura hasta llegar a una nueva pantalla en la que puede observar por un lado cuatro puertas en el lateral izquierdo y por otro un ojo situado en el suelo entre dos estatuas en el lado opuesto, sin olvidar la presencia de unas ratas que surgen de la parte derecha de la pantalla y se introducen por las puertas antes citadas. El objetivo de nuestro personaje es ahora explorar los escenarios a los que conducen las cuatro puertas, pasajes que iremos describiendo siguiendo las puertas de izquierda a derecha. Recordad que, tal como ocurría en la segunda fase, para entrar por una puerta es preciso colocarse sobre ella y pulsar izquierda-fuego.

El primer pasaje ha de ser recorrido hacia la derecha y posee varios de los elementos que encontraremos en todos los demás: baldosas que se deshacen al ser pisadas y dejan al descubierto peligrosas trampas de pinchos, enormes bloques de piedra que caen del techo y pueden restarte una gran cantidad de energía si te pillan debajo y péndulos colgados del techo que se ponen en marcha si pisas la baldosa adecuada, por lo que es posible evitar su mortal movimiento si consigues no pisar la baldosa que los activa. Por supuesto también encontraremos numerosos cofres que pueden esconder no solamente bolas de fuego o cápsulas de energía sino también balas para la pistola y ciertos objetos de enorme importancia: ánforas (hay cuatro en total, una en cada uno de los cuatro túneles), una máscara, un ank o símbolo de la vida (que nos inmuniza contra las caídas de los bloques de piedra si lo llevamos seleccionado) y un ojo que nos permitirá acceder a nuevas pantallas. De este primer pasaje debemos obtener una esfera y un ánfora.

El segundo pasaje debe ser recorrido de derecha a izquierda y encierra una curiosa prueba en su segunda pantalla, pues una gran extensión de pinchos que impide el paso desparecerá cubierta de baldosas si hacemos caer mediante bolas de fuego la esfera situada al otro extremo. En el resto del túnel encontraremos un nuevo péndulo bastante fácil de desactivar y una nueva ánfora al final del camino.

El juego se divide en cinco fases independientes; cuatro de ellas corresponden a otras tantas épocas históricas y la quinta al combate final con el dios maldito.

El tercer túnel es diferente a los demás pues aparecemos en el centro del mismo. Encontraremos objetos a ambos lados del punto de partida pero la siguiente ánfora y la siguiente esfera se encuentran hacia la izquierda. Por desgracia el cofre que contiene el ánfora se encuentra más allá de una serie de cuatro mortales péndulos que se pondrán en marcha a no ser que calculemos con mucho cuidado la dirección de nuestros pasos.



El número de usos de algunos objetos es limitado, por lo que se impone la prudencia.

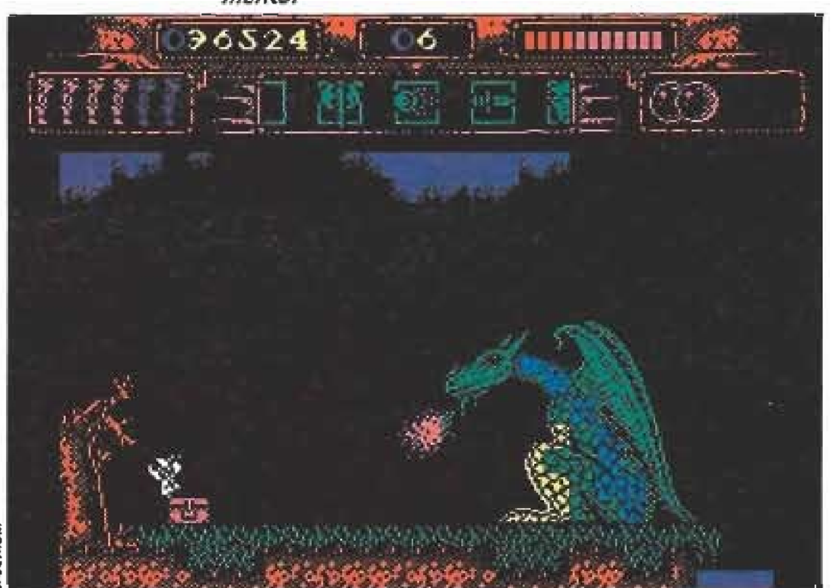


Combinando las diferentes posiciones del joystick obtendremos una gran variedad de movimientos y acciones.



«Myth» combina las características del arcade con las de la videoaventura, en torno a un complejo argumento.

El malvado Dameron ha enviado contra nuestro héroe todo un ejército de perseguidores.



Tras restablecer el orden en el pasado, nos enfrentaremos en un combate a vida o muerte con el malvado.

El cuarto pasaje se recorre de izquierda a derecha y contiene otra esfera y la cuarta y última ánfora, ambas fácilmente accesibles si tenemos la precaución de saltar hábilmente entre las baldosas colocadas sobre un mortífero suelo de pinchos.

De vuelta a la pantalla principal debemos disponer de las cuatro ánforas, la máscara, el ank y el ojo. Es precisamente activando este último como podremos colocarnos sobre el ojo parpadeante que se encontraba en el suelo entre las dos estatuas y acceder a las cámaras secretas de la pirámide. Nos encontramos ahora en un túnel que debemos atravesar rápidamente eliminando a las momias que intentarán detenernos usando tanto las bolas de fuego como los disparos de la pistola. Al otro extremo del túnel llegaremos a un abismo que podremos cruzar saltando hábilmente entre los bloques de piedra.

Estamos muy cerca del final de esta complicada fase. Hemos llegado a la cámara mortuoria de la pirámide y un fastuoso sarcófago ocupa el centro de la habitación. Bajo él observaremos cuatro espacios vacíos donde debemos colocar las cuatro ánforas que hemos ido recogiendo en nuestras andanzas anteriores por el mero hecho de seleccionar su icono. Depositadas las ofrendas, el faraón vuelve a la vida y, convertido en una gigantesca efigie, intentará destruirnos. Por suerte podemos seleccionar la máscara que encontramos anteriormente y hacer uso de los poderosos proyectiles mágicos que lanza para destruir la gigantesca efigie. Ahora es posible recoger la quinta y última esfera y continuar caminando hacia la derecha para llegar a una nueva habitación donde se encuentra el icono maestro. Entrando por la puerta que se encuentra en dicha sala regresaremos al lugar donde destruimos la efigie de forma que basta con activar el icono maestro y colocarnos sobre el lugar adecuado para acceder a la quinta y definitiva fase.

Fase 5: Duelo con Dameron

Por fin el viaje a través del tiempo ha concluido. Has conseguido corregir todos los cambios que Dameron había introducido en el pasado de la humanidad y ahora el futuro, tu propio futuro, está a salvo. Pero es preciso acabar para siempre con la amenaza que supone tan peligroso personaje y por tanto te diriges en un último viaje hacia un combate que ningún mortal podría haber soñado jamás.

Flotando en la inmensidad del espacio y con la única ayuda de tus queridas bolas de fuego (esta vez inagotables), no puedes evitar estremecerte cuando la horrible figura de Dameron emerge de las profundidades. Su espantoso rostro, retorcido en una mueca de odio contra el insignificante mortal que ha destruído su obre, se vuelve contra ti en todo su poder. Pero un muchacho que cree en el equilibrio del universo va a ser capaz de hacer lo que muchos dioses intentaron y no pudieron.

La lucha con Dameron se divide en cuatro etapas en cada una de las cuales debes disparar contra el lugar desde el cual Dameron lanza sus propios proyectiles, inicialmente la boca. Dado que para ello tienes que exponerte a ser alcanzado por los ataques del diabólico dios, te recomendamos ser muy hábil y paciente para atacar en los breves instantes en los que Dameron deja de disparar. Cada vez que destruyas el punto donde surgen los diparos la figura del dios quedará mutilada pero continuará disparando desde otro lugar, a donde deberán dirigirse tus ataques.

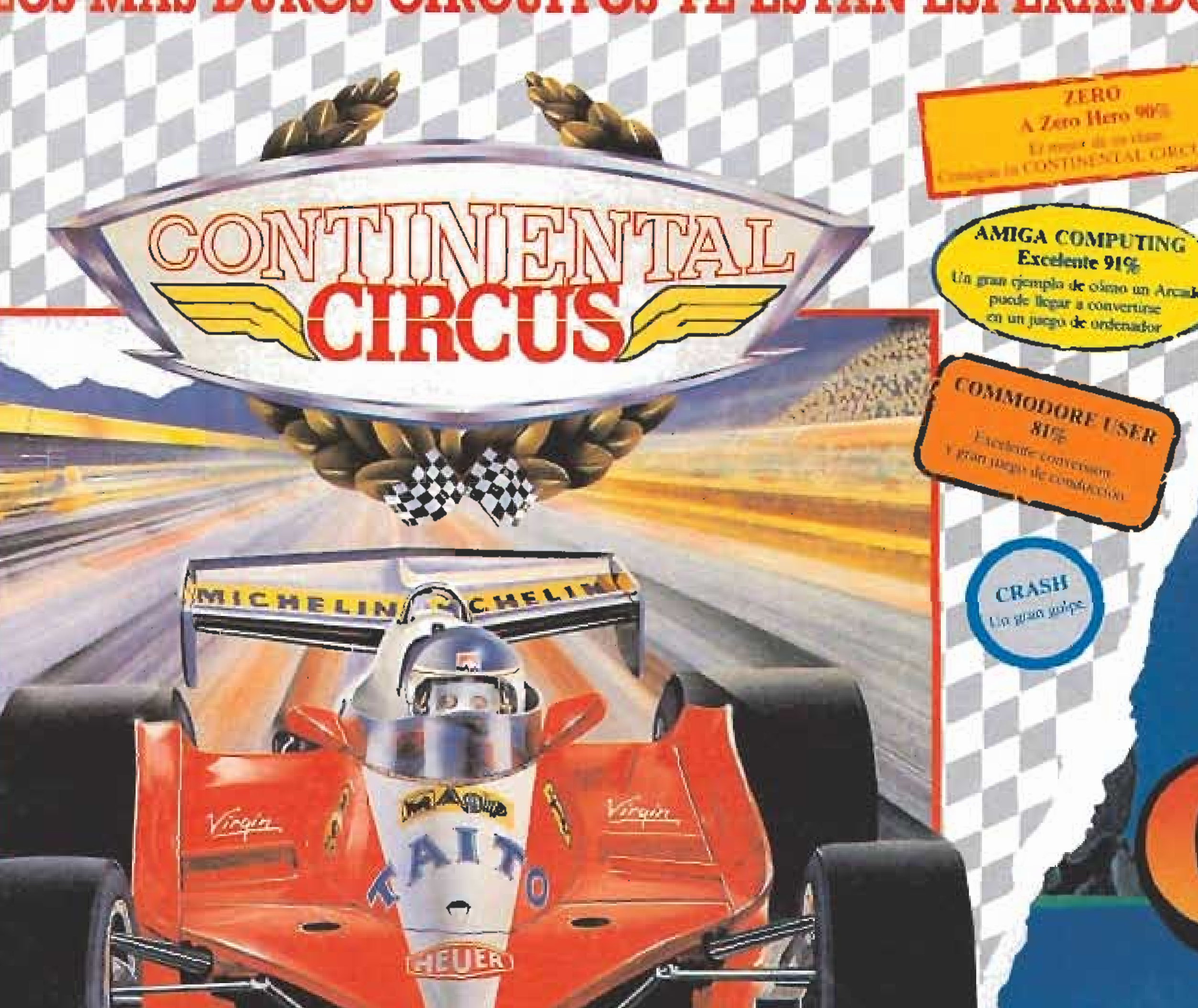
Tras cuatro sucesivas mutilaciones la figura del diabólico dios se desvanecerá por completo. Has conseguido tu objetivo. Un muchacho ha conseguido restaurar el equilibrio de la historia y la humanidad podrá seguir decidiendo su propio futuro. ■

P.J.R.L.



¡QUEMA TUS NEUMATICOS!

LOS MAS DUROS CIRCUITOS TE ESTAN ESPERANDO



ZERO
A Zero Hero 90%

AMIGA COMPUTING
Excelente 91%
Un gran ejemplo de cómo un Arcade puede llegar a convertirse en un juego de ordenador

COMMODORE USER
81%
Excelente conversion y gran juego de conducción

CRASH
Un gran golpe

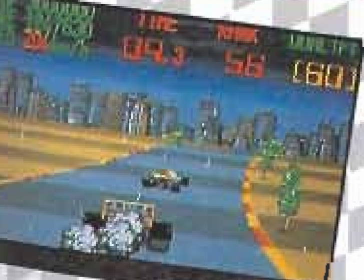


AMSTRAD ACTION
Master Game 92%
Como juego de carreras llegará a la POLE POSITION

THE ONE
88%
Recomendado de corazón.

Spectrum cass. y disco, Amstrad cass. y disco, MSX, Atari ST, Amiga.

En este original arcade podrás competir con los mejores hasta el límite de tus fuerzas. 8 circuitos internacionales por conquistar, en una serie de trepidantes carreras. ¿Estás a la altura?



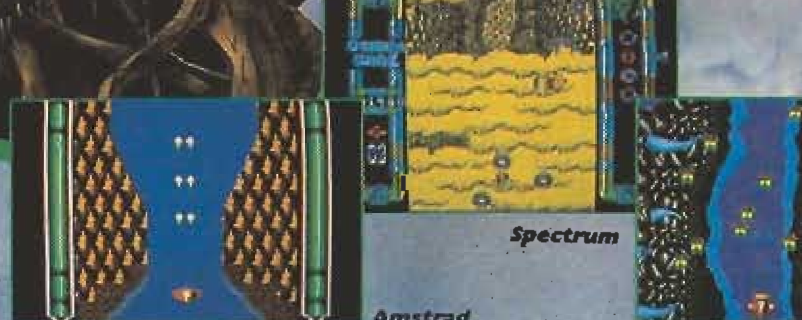
licencia de TAITO
Virgin Mastertronic LTD. 1989
Producido por The Sales Curve para Virgin Mastertronic

¡Muerte al Invasor!

Defiende la galaxia de los terribles mutantes con el más sofisticado de los cazas. Como comandante del ala Gemini, tu deber es acabar con las hordas de invasores procedentes del espacio exterior.



Gemini Wing



C-64, Spectrum cass. y disco, Amstrad cass. y disco, MSX, Atari ST, Amiga



DRO SOFT

EDITA Y DISTRIBUYE DROSOFT. FRANCISCO. REMIRO 5. 28028 MADRID. TELF.: (91) 246 38 02 - TELF. PARA PEDIDOS: (91) 256 17 09







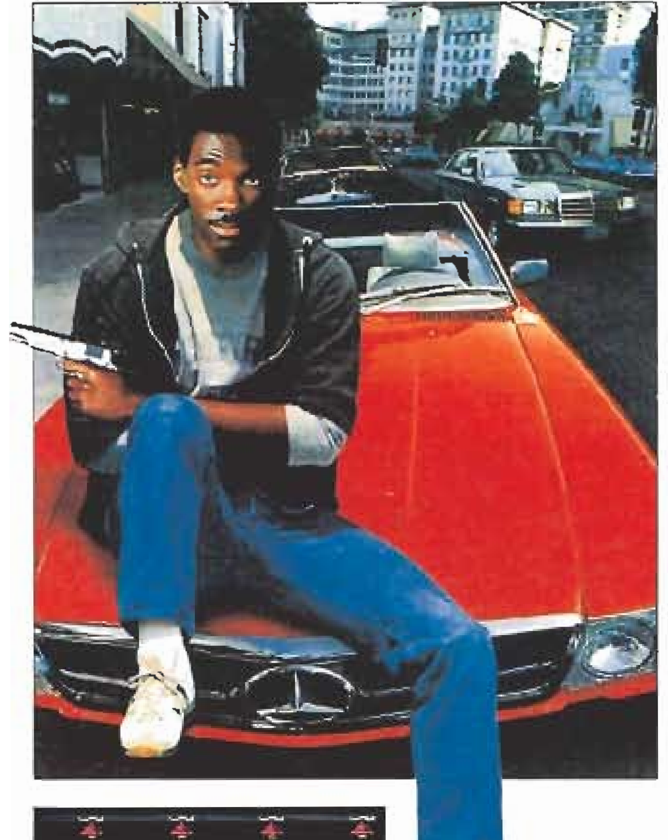








C/. SERRANO, 240
TEL. (91) 457 50 58
28016 MADRID



BEVERLY HILLS COP

Axel Foley, el disparatado policía protagonista de la película que da nombre al programa, ha sido, como otros tantos personajes de éxitos cinematográficos, trasladado a un juego de ordenador.

Un superdetective en Hollywood

Con la misión de impedir que los planes del malvado lleguen a buen fin, controlaremos a Axel a lo largo de cuatro misiones de muy diferentes características, que nos conducirán finalmente a acabar con Bruno Bardolino, peligroso traficante de armas que suministra su siniestra mercancía a los maleantes de Beverly Hills.

PRIMERA FASE

Durante su habitual patrulla nocturna por Beverly Hills, Axel recibe un mensaje de la central diciendo que han recibido una información que indica que ha sido detectado un importante cargamento de armas, en un gran almacén semiabandonado situado en uno de los barrios más alejados de la ciudad. Cuando Axel llega al almacén en cuestión observa que los hombres de Bruno Bardolino se encuentran cargando las cajas de armas en camiones para su posterior distribución. Al descubrir a Axel, los secuaces del gangster interrumpen su labor para intentar acabar con él. La misión de Axel en esta fase es atravesar completamente el almacén eliminando a los enemigos que encuentre en su camino y esquivando sus ataques para impedir que se sigan cargando los camiones.

Esta primera fase se desarrolla mediante scroll horizontal pues Axel debe caminar constantemente hacia la derecha sobre el decorado formado por las pilas de cajas del almacén. Armado con su pistola automática, Axel puede dirigir la dirección de sus disparos pulsando arriba o abajo a la vez que presiona fuego, ya que determinados enemigos, situados sobre las cajas o en el centro del camino, solamente podrán ser alcanzados elevando el brazo un ángulo adecuado, en el caso de los primeros, o disparando agachado en el caso de los segundos.

Axel será constantemente atacado por varios tipos de enemigos. Los que surgen por los laterales izquierdo o derecho pueden caminar libremente y disparan siempre en horizontal, mientras que los situados en lo alto de las cajas orientan sus disparos hacia abajo para intentar alcanzar a Axel, e incluso pueden saltar de las cajas al suelo y seguir atacando desde allí. Finalmente tenemos otro tipo de enemigos inmóviles que se parapetan tras una caja en el centro del camino y lanzan cartuchos de dinamita contra Axel, los cuales sólo pueden ser eliminados si disparas agachado. A diferencia de los demás enemigos, que mueren al primer disparo, estos enemigos inmóviles necesitan ser alcanzados varias veces antes de desaparecer. A lo largo del camino Axel observará también unos objetos circulares que ruedan por el suelo, los cuales no son peligrosos cuando están en movimiento sino únicamente cuando dejan de rodar y quedan inmóviles contra el suelo, pues si Axel los pisa explotarán y le harán perder una gran cantidad de energía.

El status de Axel está representado por tres corazones que hacen referencia a otras tantas vidas. Todos ellos se encuentran inicialmente de color rojo y se irán vaciando, comenzando por el situado a la derecha, a medida que Axel pierde energía al ser alcanzado por los ataques enemigos. Cada vez que pierde una vida Axel cae desplomado al suelo y se levanta de nuevo disponiendo de unos breves segundos de inmunidad. Existe un marcador de bonus que se añadirán a la puntuación cuando Axel alcance definitivamente la salida del almacén.



SPECTRUM

Axel puede controlar la dirección de sus disparos.



SPECTRUM

La persecución conducirá a nuestro héroe a la mansión de Bardolino.



SPECTRUM

En el almacén los hombres del están en plena faena.



SPECTRUM

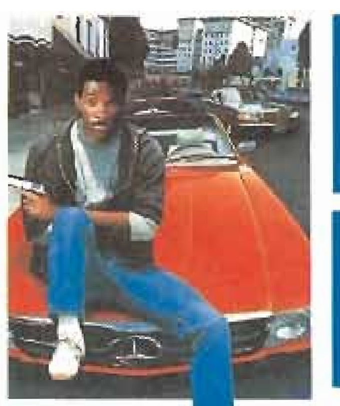
El salpicadero del vehículo representa la velocidad, la puntuación, los proyectiles disponibles y el tiempo que nos resta.

SEGUNDA FASE

Eliminados todos los secuaces del gangster y despejado el camino, Axel alcanza la salida del almacén justo a tiempo de observar que tres de los camiones se encontraban ya llenos de armas y que sus conductores han subido a los mismos desapareciendo rumbo hacia la autopista. Sospechando que los conductores dirigen su cargamento a la mansión de Bruno Bardolino, Axel sube rápidamente a su cadillac rojo e inicia una alocada persecución por carretera. La misión de Axel es destruir o adelantar a los dos primeros camiones y finalmente perseguir y adelantar al último para localizar así la mansión de Bardolino.

En la línea de los mejores arcades de coches, esta segunda fase nos pone ante los mandos del cadillac de Axel y nos ofrece una vista panorámica de la carretera y el propio coche como si lo viéramos desde atrás. Entre los diversos instrumentos del salpicadero del coche observaremos varios importantes indicadores: el número de vidas restante (inicialmente tres), la velocidad del coche representada por un cuentakilómetros horizontal, la puntuación, el número de proyectiles aún disponibles (inicialmente 99) y un reloj que señala los cinco minutos de los que disponemos para completar la fase. El volante del vehículo girará instantáneamente obedeciendo nuestros movimientos laterales y podemos aumentar o disminuir la velocidad con las teclas de arriba y abajo. Finalmente el botón de disparo permite lanzar un proyectil desde la parte posterior del coche mientras no se agote el depósito de los mismos.

Bordeada en varios tramos ▶



BEVERLY HILLS COP

Mapa

FASE 1

por grupos de palmeras, la carretera por la que transcurre la persecución presenta numerosas curvas en las que conviene bajar momentáneamente la velocidad e incluso pequeñas elevaciones. Si mantienes una velocidad elevada podrás alcanzar rápidamente al primero de los camiones, el cual, al observar la presencia de Axel, comenzará a lanzar algunas de las cajas por la puerta trasera. El contacto con las cajas o el propio camión es mortal para Axel, que perderá una de sus tres vidas. Tanto con éste como con el segundo camión, puedes optar por destruirlo o simplemente adelantarlo y seguir adelante, teniendo siempre cuidado con esquivar las cajas que arroja. El tercer y último camión no debe ser destruido (si lo hicieras nunca sería posible descubrir la localización de la mansión de Bardolino), sino que por el mero hecho de adelantarlo se dará por terminada la fase.

TERCERA FASE

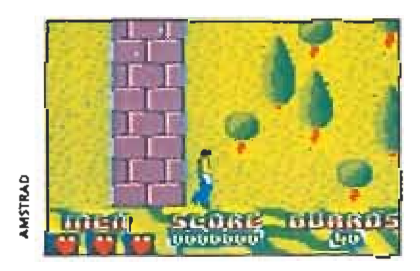
Axel comienza la tercera parte de su aventura en los jardines de la fastuosa mansión de Bruno Bardolino y su objetivo, evidentemente, es localizar la entrada a la casa. Para ello Axel deberá caminar básicamente hacia adelante ya que la puerta de la mansión se encuentra en dicha dirección, pero la presencia de varias escalinatas y un pequeño laberinto, en la última sección del jardín, le obligarán en ciertos momentos a variar momentáneamente su trayectoria.

El panel inferior es similar al de la primera fase pues contiene, como en aquella, tres corazones con el mismo significado, el marcador de la puntuación y un tercer marcador que indica el número de guardianes que custodian los jardines de la mansión (inicialmente 40). No es en absoluto necesario eliminar todos los enemigos para completar la fase aunque, dado que algunos de ellos vigilan escaleras y lugares de obligado acceso, es conveniente destruir al mayor número posible para facilitar nuestra tarea.

El mapeado de esta tercera fase se puede considerarse como un gran rectángulo bastante estrecho por los lados pero muy alargado hacia adelante. Axel comienza su camino en la zona anterior del jardín y tendrá que recorrer un largo trecho hasta la puerta de la mansión, la cual se abrirá por el mero hecho de tocarla. Para llegar hasta allí será necesario esquivar las fuentes y estatuas que decoran los jardines, subir por varias escalinatas de mármol y sortear un pequeño laberinto situado inmediatamente antes de la mansión que puede ser fácilmente resuelto tomando básicamente el camino de la izquierda y variando la trayectoria de Axel cuando los muros del laberinto le obliguen a hacerlo.


AMSTRAD

Las cuatro fases de que consta el juego nos llevarán hasta el malvado Bardelino.


AMSTRAD

La tercera fase tiene lugar en los jardines de la mansión. Un pequeño laberinto complicará el acceso a la casa.

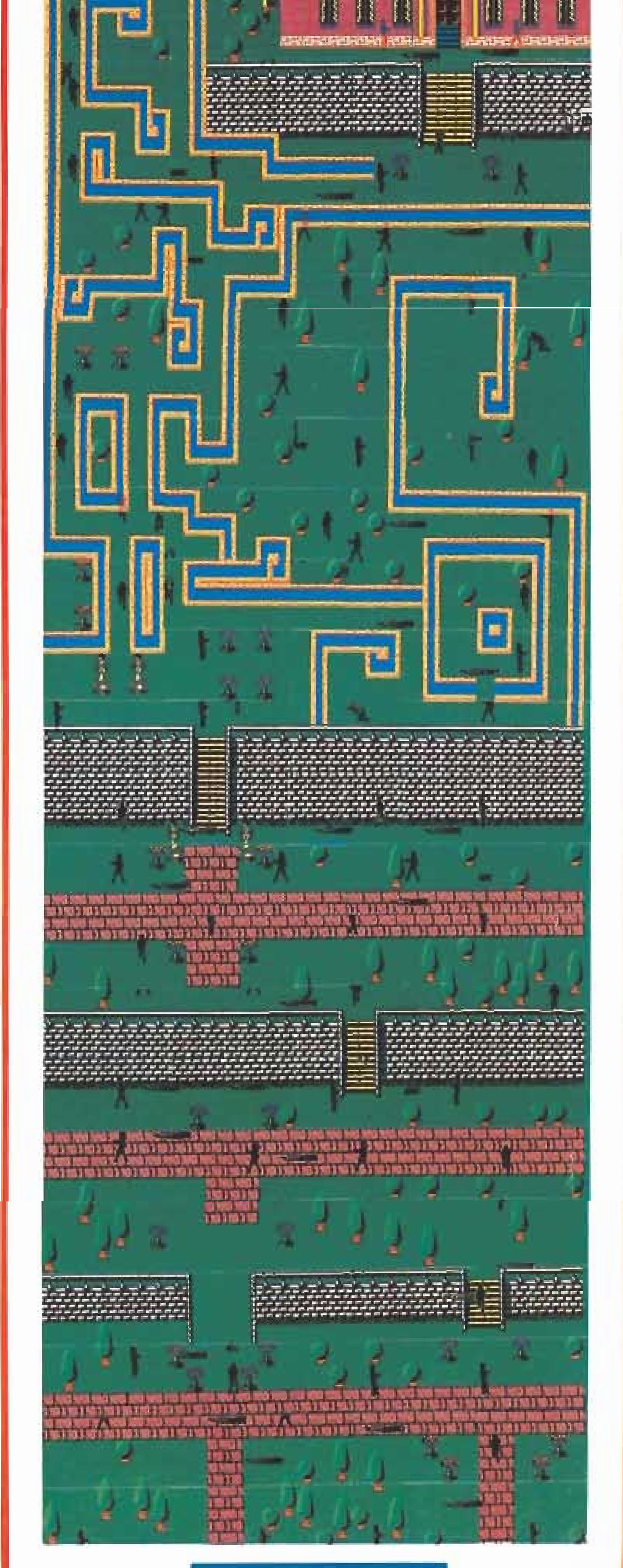

COMMODORE

En la versión Commodore existen cinco fases que no se corresponden con las de los demás formatos.

AMSTRAD

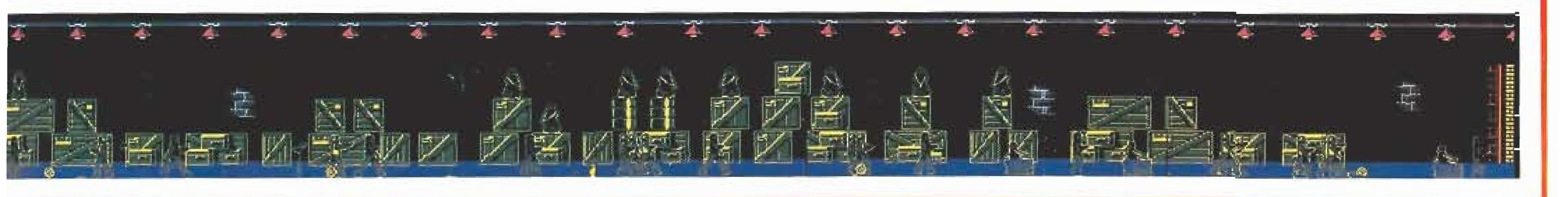
```
10 REM Cargador Beverly Hills Cop
20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
30 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &3FFF:RESTOR
E:dir-&BF00:lin-230
40 READ a$:IF a$-"*"THEN 50 ELSE READ co
n:sum-0:FOR n-1 TO 20 STEP 2:byte-VAL("&
"+MID$(a$.n.2)):POKE dir.byte:sum-sum+by
te:dir-dir+1:NEXT:IF sum-con THEN lin-li
n+10:GOTO 40 ELSE PRINT"Error en la line
a"lin:END
50 MODE 1:PRINT" ATENCION":PRINT:PRINT"
Este cargador solo funcionara correcta-m
ente si juegas las diferentes fases unaa
 una,es decir,pulsando  una tecla del la
1 4 cuando aparezca el menu principal."
60 PRINT:PRINT" Pulsa una tecla para con
tinuar":CALL &BB18:CLS
70 PRINT"PRIMERA FASE":PRINT
80 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)-"S"THEN POKE &BF33,&A7
90 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER$(
a$)-"S"THEN POKE &BF38,0
100 PRINT:PRINT"SEGUNDA FASE":PRINT
110 INPUT"Coches infinitos":a$:IF UPPER$
(a$)-"S"THEN POKE &BF3F,&A7
120 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF UPPER$(
a$)-"S"THEN POKE &BF44.0
130 INPUT"Disparos infinitos":a$:IF UPPE
R$(a$)-"S"THEN POKE &BF49.0
140 PRINT:PRINT"TERCERA FASE":PRINT
150 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(
a$)-"S"THEN POKE &BF50,&A7
160 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER$
(a$)-"S"THEN POKE &BF55,0
170 PRINT:PRINT"CUARTA FASE":PRINT
180 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(
a$)-"S"THEN POKE &BF5C,&A7
190 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER$
(a$)-"S"THEN POKE &BF61,&C9
200 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF UPPER$(
a$)-"S"THEN POKE &BF66,0
210 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR s-1 TO 1000:NEXT
220 MODE 1:LOAD"!lood",&8E00:CALL &BF00
230 DATA 3EFFCD6BBC3EC33283BC,1443
240 DATA 2A84BC226EBF2119BF22,980
250 DATA 84BCC3008ECD6DBFE5F5,1636
260 DATA 3A0020FE44280DFE3E28,821
270 DATA 15FE052822A7282B1838,684
280 DATA 3E3D32A6103E3C329410,691
290 DATA 182C3E3D32F11F3E3432,677
300 DATA A4053E3D32F818181B3E,727
310 DATA 3D321D103E0532381918,378
320 DATA 0F3E3D32FE123EC832EF,1011
330 DATA 123E01323210F1E1C9CF,1071
340 DATA *
```

Debido a la compleja estructura multicarga del programa, el cargador de la versión Amstrad sólo funcionará correctamente jugando a las diferentes fases una a una. Para utilizar el cargador basta con contestar a sus preguntas y cargar la cinta original desde el principio. Cuando aparezca el menú principal observaremos cinco opciones, de las cuales las cuatro primeras sirven para jugar a una fase en concreto y la quinta para jugar todo el programa en orden. Para poder disfrutar de los pokes es necesario pulsar una tecla del 1 al 4 y situar la cinta original antes de la fase en cuestión. Al completar la fase el programa nos ofrecerá la posibilidad de repetirla, de forma que si queremos jugar a otra distinta habrá que ejecutar de nuevo el cargador y repetir el proceso con cada fase.



FASE 3





CUARTA FASE

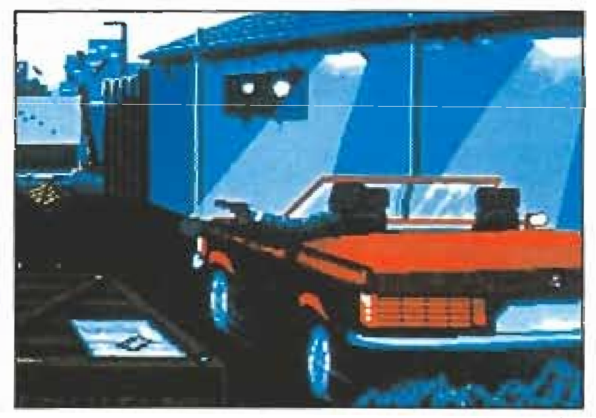
Una vez dentro de la mansión, la misión de Axel es rescatar a una mujer secuestrada y finalmente localizar y eliminar a Bardolino. Nos encontramos ante la fase más compleja e interesante de las cuatro, realizada de forma que nos recuerda a juegos como «Xybots» o la primera parte de «The vindicator», pues la aventura transcurre dentro de los muros de la mansión de forma que observamos la acción como si la viéramos con nuestros propios ojos. Disponemos de una brújula que nos indica la dirección hacia la que miramos. Las teclas izquierda-derecha nos permite girar sin movernos y las teclas adelante-atrás desplazarnos en la dirección deseada. Cuando un guardián de la mansión aparezca tras un muro será imposible moverse de la manera habitual y por el contrario dichos controles actúan sobre un punto de mira que podemos colocar sobre el agresor para inmediatamente después disparar contra él. Eliminando el enemigo el punto de mira regresa a su posición central y podemos seguir caminando. Contamos de nuevo con tres vidas representadas por los famosos corazones.

La mansión del gangster consta de cuatro pisos conectados por ascensores. La aventura comienza en la planta baja, exactamente frente a la puerta de entrada, la cual no podrá ser de nuevo abierta hasta que completemos la misión. Tal como podéis observar en el mapa de esta fase en numerosos puntos de las paredes hay puertas que conducen a habitaciones o ascensores. Las habitaciones pueden es-



ATARI ST.

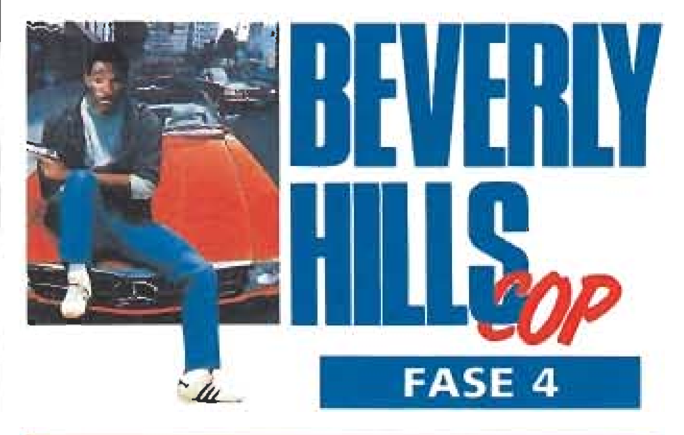
No es preciso destruir a todos los vehículos; en algunas ocasiones es preferible adelantarlos.



ATARI ST.

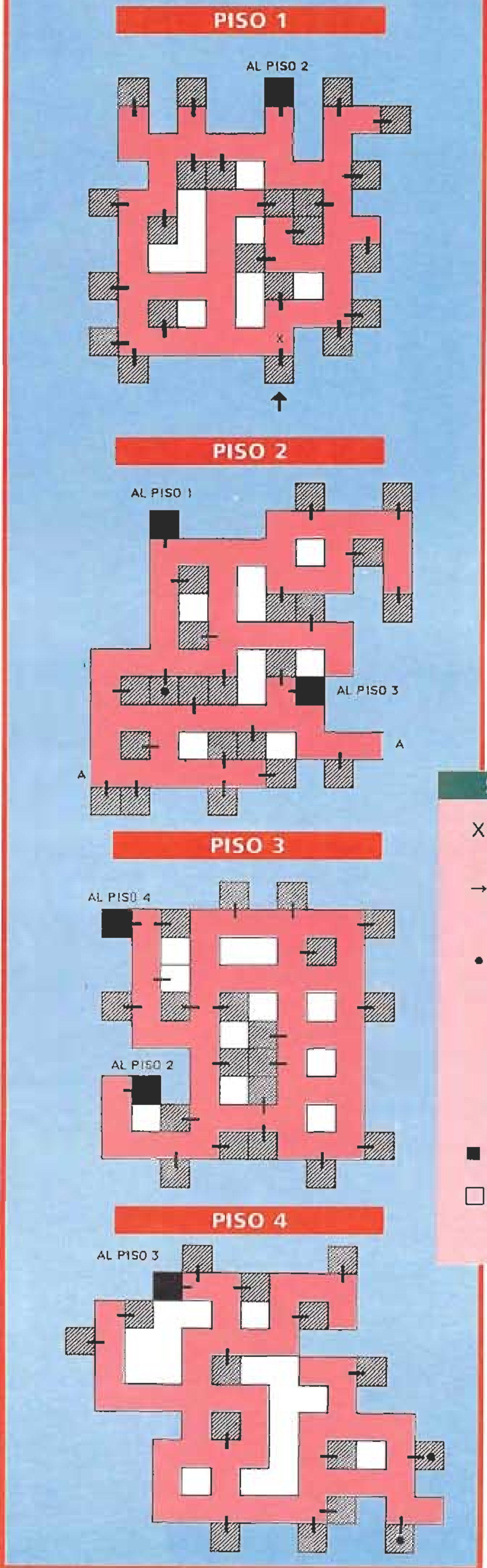
Durante su patrulla Axel recibe una información que indica que ha sido detectado un cargamento de armas.

Bruno Bardelino es el hombre clave de una peligrosa red de traficantes de armas. Axel, nuestro superdetective, no descansará hasta acabar con él.



COMMODORE

```
1 REM*******************************
2 REM*                             *
3 REM*   BEVERLY HILLS COP (C-64)   *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  1990    *
5 REM*                             *
6 REM*******************************
7 POKE53281.1:POKE53280,1:POKE646.5:PR
INTCHR$(147)
8 FORN-288TO440:READA:POKEN.A:S-S+A:NE
XT
9 IFS<>21240THENPRINT"ERROR EN  DATAS"
:END
10 PRINT"PRIMERA PARTE"
11 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA
$-"N"THENPOKE372,44:POKE375,44
12 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IFA
$-"N"THENPOKE378.44
13 PRINT"SEGUNDA PARTE"
14 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA
$-"N"THENPOKE390,44
15 PRINT"TERCERA PARTE"
16 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA
$-"N"THENPOKE431,44
17 PRINT"CUARTA PARTE"
18 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA
$-"N"THENPOKE402.44
19 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IFA
$-"N"THENPOKE407.44
20 PRINT"QUINTA PARTE"
21 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA
$-"N"THENPOKE419,44
22 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA"
23 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$-""TH
EN23
24 SYS288
25 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,1
77,252,145,252,200,208,249,230,253
26 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,
237,141,226,255,169,246,141,227,255
27 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169.1,
32,186,255,169,0,32,189
28 DATA255,169,0,32,213,255,169,32,141
,222,3,169,107,141,223,3,169
29 DATA1,141,224,3,76,0,4,173,255,40,2
01,206,208,11,169,173,141
30 DATA221,35,141,255,40,141,82,16,173
,197,11,201,91,208,5,169,165
31 DATA141,196,11,173,170,8,201,16,208
,10,169,165,141,169,8,169,173
32 DATA141,66,17,173,233,11,201,145,20
8,5,169,165,141,232,11,173,131
33 DATA12,201,181,208,5,169,165,141,13
0,12,238,32,208,96,74,68,83
```



SIMBOLOS

X Comienzo en el primer piso.

→ Final en el primer piso.

• En el 2 piso, habitación del rehén.

En el 4 piso, habitaciones donde suele estar el malo.

■ Ascensor.

☐ Habitación
En color rojo los pasillo.

tar vacías o estar ocupadas por un guardián que nos atacará nada más entrar en ellas. Dos habitaciones son de especial importancia pues en una de ellas (generalmente en el segundo piso) se encuentra el mismísimo Bruno Bardolino. Para rescatar al rehén basta con entrar en la habitación en la que se encuentra y volver a salir, si bien hemos observado que no es imprescindible hacerlo pues es posible dirigirnos directamente a la caza de Bardolino. Para usar un ascensor basta con entrar en él y volver a salir. Las paredes y suelos de cada piso son de colores diferentes para facilitar su identificación.

Localizada su habitación, Bardolino nos dispara desde detrás de una mesa e intenta acabar con nuestra energía, momento en el que debemos mover rápidamente el punto de mira y descargar toda nuestra artillería (y nuestra rabia) contra el criminal, el cual caerá sobre la mesa entre un charco de sangre. Antes de morir, Bardolino activa el mecanismo de una bomba de relojería colocada para hacer explotar el edificio, por lo que Axel dispone desde este momento de únicamente 99 segundos para bajar de nuevo los cuatro pisos de la mansión hasta la planta baja y escapar por la misma puerta por la que entró. ■

P.J.R.



¡EL GUERRERO DE LA JUNGLA!
Jungle Warrior
JUNGLE WARRIOR: Una avioneta que sobrevolaba las selvas amazónicas se ve obligada a realizar un aterrizaje forzoso. Sólo hay dos supervivientes: Keorg Kraken, famoso explorador y gran conocedor tanto de la selva como de los peligros que encierra, y la bellísima doctora Susan Vaitan. Cuando Keorg descubre que Susan ha sido raptada por la tribu Ougadú, decide armarse hasta los dientes para ir en su busca, aunque para ello deba desafiar a la muerte...
Disponible para Spectrum, Amstrad y MSX cassette, y Spectrum +3, Amstrad CPC en formato disco.
ZIGURAT
ZIGURAT SOFTWARE, S. A.: Avda. Betanzos, 85. Estudio 2. 28034 MADRID. Tel. (91) 739 30 23.
Distribuidores y Tiendas: ERBE, S. A., Serrano, 240, 28016 MADRID. Tel. (91) 458 16 58.

DISFRUTA CON «TUMA-7» Y CONSIGUE TU PROPIA MOTO

TUMA-7





Si posees o adquieres el programa TUMA-7 de DELTA SOFTWARE puedes participar durante este mes en el sorteo de la DELTA-MOTO de DELTA SOFTWARE.

Envía el cupón que encontrarás dentro de los juegos de DELTA SOFTWARE.



DELTA
Software
JUEGOS SIN FRONTERAS

C/ Francia, 12 - 28940 Fuenlabrada - Tel. (91) 606 74 12 - Fax. (91) 675 02 10

DELEGACIÓN 1, LEVANTE
APTDO. 47
30840 - ALHAMA DE MURCIA
TELÉFONO: (968) 63 19 55

DELEGACIÓN 2 ZONA SUR
ANDALUCÍA
APTDO. 2148 - 14080 CÓRDOBA
TELÉFONO: (957) 43 27 31

DELEGACIÓN 3 ZONA NORTE
APTDO. 2131 - 15080 LA CORUÑA
TELÉFONO: (981) 20 12 55

Adentrate con tu PANTERA en las calles más salvajes de la ciudad...

WILD STREETS



















BEVERLY HILLS COP (EGA) — PC

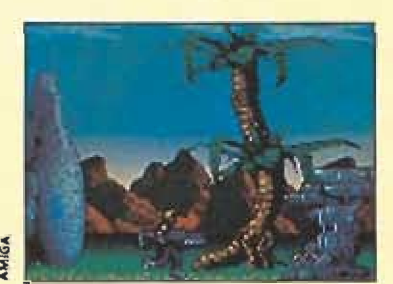
```
10 ' CARGADOR PARA EL BEVERLY HILLS (VERSION PC-EGA)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF:DIM D(500)
40 FOR T=1 TO 258:READ C:S=S+C:D(T)=C:NEXT
50 IF S<>23617 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
60 T=0:INPUT "Vidas infinitas fase 1 (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+1
70 INPUT "Vidas infinitas fase 2 (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+2
80 INPUT "Vidas infinitas fase 3 (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+4
90 INPUT "Vidas infinitas fase 4 (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+8
100 D(4)=T
110 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y
PULSA UNA TECLA"
120 IF INKEY$="" THEN 120
130 OPEN "R",R1,"caxele.com",1
140 FIELD R1,1 AS A$
150 FOR T=1 TO 258:LSET A$=CHR$(D(T)):PUT R1,T:NEXT
160 CLOSE 1
170 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CAXELE.COM. CARGALO ANTES DEL
'BEVERLY HILLS' Y CONSEGUIRAS  JUGAR CON LAS VENTAJAS SELECCIONADAS."
180 END
190 DATA  233,216,0,0,250,130,252,0,116,3,233,133,0,46,163,152,1
200 DATA  46,137,30,154,1,88,91,83,80,46,140,30,156,1,142,219,46
210 DATA  160,3,1,208,216,114,26,129,62,149,14,255,14,117,18,199,6
220 DATA  149,14,144,144,199,6,151,14,144,144,199,6,153,14,144,144,208
230 DATA  216,114,20,129,62,222,92,255,14,117,12,199,6,222,92,144,144
240 DATA  199,6,224,92,144,144,208,216,114,20,129,62,247,37,255,14,117
250 DATA  12,199,6,247,37,144,144,199,6,249,37,144,144,208,216,114,13
260 DATA  131,62,102,22,0,117,6,199,6,102,22,235,141,46,142,30,156
270 DATA  1,46,161,152,1,46,139,30,154,1,251,234,0,0,0,0,0
280 DATA  0,0,0,0,0,67,97,114,103,97,32,97,104,111,114,97,32
290 DATA  101,108,32,66,69,86,69,82,76,89,32,72,73,76,76,83,32
300 DATA  67,79,80,32,40,86,69,82,83,73,79,78,32,69,71,65,41
310 DATA  46,10,13,40,67,41,32,74,46,83,46,70,46,36,0,14,31
320 DATA  184,16,53,205,33,137,30,148,1,140,6,150,1,184,16,37,186
330 DATA  4,1,14,31,205,33,180,9,14,31,186,158,1,205,33,186,218
340 DATA  1,205,39
```

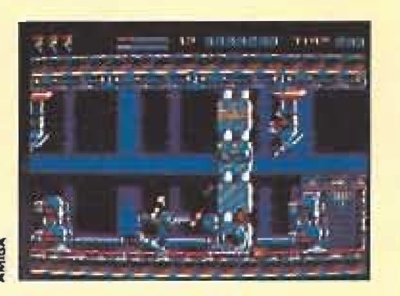
BEVERLY HILLS COP (CGA) — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL BEVERLY HILLS (VERSION PC-CGA)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF:DIM D(500)
40 FOR T=1 TO 271:READ C:S=S+C:D(T)=C:NEXT
50 IF S<>23749 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
60 T=0:INPUT "Vidas infinitas fase 1 (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+1
70 INPUT "Vidas infinitas fase 2 (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+8
80 INPUT "Vidas infinitas fase 3 (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+2
90 INPUT "Vidas infinitas fase 4 (s/n)";A$:IF A$="n" THEN T=T+4
100 D(4)=T
110 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y
PULSA UNA TECLA"
120 IF INKEY$="" THEN 120
130 OPEN "R",R1,"caxelc.com",1
140 FIELD R1,1 AS A$
150 FOR T=1 TO 271:LSET A$=CHR$(D(T)):PUT R1,T:NEXT
160 CLOSE 1
170 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CAXELC.COM. CARGALO ANTES DEL
'BEVERLY HILLS' Y CONSEGUIRAS  JUGAR CON LAS VENTAJAS SELECCIONADAS."
180 END
190 DATA  233,229,0,0,250,130,252,0,116,3,233,146,0,46,163,165,1
200 DATA  46,137,30,167,1,88,91,83,80,46,140,30,169,1,142,219,46
210 DATA  160,3,1,208,216,114,26,129,62,87,13,255,14,117,18,199,6
220 DATA  87,13,144,144,199,6,89,13,144,144,199,6,91,13,144,144,208
230 DATA  216,114,14,129,62,106,15,255,14,117,6,199,6,106,15,235,141
240 DATA  208,216,114,26,129,62,6,92,46,131,117,18,199,6,6,92,144
250 DATA  144,199,6,8,92,144,144,199,6,10,92,144,144,208,216,114,26
260 DATA  129,62,94,40,46,131,117,18,199,6,94,40,144,144,199,6,96
270 DATA  40,144,144,199,6,98,40,144,144,46,142,30,169,1,46,161,165
280 DATA  1,46,139,30,167,1,251,234,0,0,0,0,0,0,0,0
290 DATA  0,67,97,114,103,97,32,97,104,111,114,97,32,101,108,32,66
300 DATA  69,86,69,82,76,89,32,72,73,76,76,83,32,67,79,80,32
310 DATA  40,86,69,82,83,73,79,78,32,67,71,65,41,46,10,13,40
320 DATA  67,41,32,74,46,83,46,70,46,36,0,14,31,184,16,53,205
330 DATA  33,137,30,161,1,140,6,163,1,184,16,37,186,4,1,14,31
340 DATA  205,33,180,9,14,31,186,171,1,205,33,186,231,1,205,39
```

NAVY MOVES — ATARI ST

```
10    'POKES NAVY MOVES ATARI ST
20    'POR M.D.D
30    DIM B$(520)
40    CLS:INPUT "QUE PARTE QUIERES JUGAR";A$
50    IF A$<>"1" AND A$<>"2" THEN GOTO 40
51    INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)";a
52    fullw 2
53    IF a = 2  GOTO 120
55    PRINT "INTRODUCE EL DISCO ";A$;" DEL NAVY MOVES"
60    PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
70    IF A$="1" THEN RESTORE 1000:GOTO 80
75    RESTORE 1100
80    READ A:FOR N=1 TO A:READ TRACK,SECTOR,OFFSET$,DATO
85    OFFSET=VAL("&H"+OFFSET$)
90    XBIOS 8,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
100   POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET,DATO
105   XBIOS 9,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
110   NEXT N:end
120   IF A$="1" THEN RESTORE 1200:GOTO 80
125   RESTORE 1300:GOTO 80
1000  DATA 7
1001  DATA 10,1,1C6,24576
1002  DATA 11,1,168,20217
1003  DATA 11,1,16A,0
1004  DATA 11,1,16C,15920
1005  DATA 10,3,1A4,24576
1006  DATA 11,8,100,20081
1007  DATA 11,8,102,20081
1100  DATA 8,2,7,32,20081
1101  DATA 2,7,34,20081
1102  DATA 2,10,17A,20081
1103  DATA 2,10,17C,20081
1104  DATA 2,10,17E,20081
1105  DATA 2,10,FE,20081
1106  DATA 2,10,100,20081
1107  DATA 2,10,102,20081
1200  DATA 7
1201  DATA 10,1,1C6,26112
1202  DATA 11,1,168,21049
1203  DATA 11,1,16A,5
1204  DATA 11,1,16C,5625
1205  DATA 10,3,1A4,26112
1206  DATA 11,8,100,26112
1207  DATA 11,8,102,1122
1300  DATA 8
1301  DATA 2,7,32,26112
1302  DATA 2,7,34,2608
1303  DATA 2,10,17A,22393
1304  DATA 2,10,17C,1
1305  DATA 2,10,17E,11334
1306  DATA 2,10,FE,21881
1307  DATA 2,10,100,1
1308  DATA 2,10,102,11386
```


AMIGA


AMIGA


AMIGA

RAINBOW ISLANDS — SPECTRUM

```
 100 REM Amador Merchan Ribera
 120 BORDER 2: PAPER 2: INK 7: C
LS : CLEAR 29999
 130 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E VAL "32768": FOR a=VAL "30000"
 TO VAL "30012": READ x: POKE a,
x: NEXT a: RANDOMIZE USR VAL "30
000": LOAD ""CODE VAL "41850": P
OKE 65111,0: RANDOMIZE USR VAL "
41850"
 140 DATA 243,33,0,128,17,0,64,1
,0,27,237,176,201
 150 REM poke 53441,0 con transf
er.
```

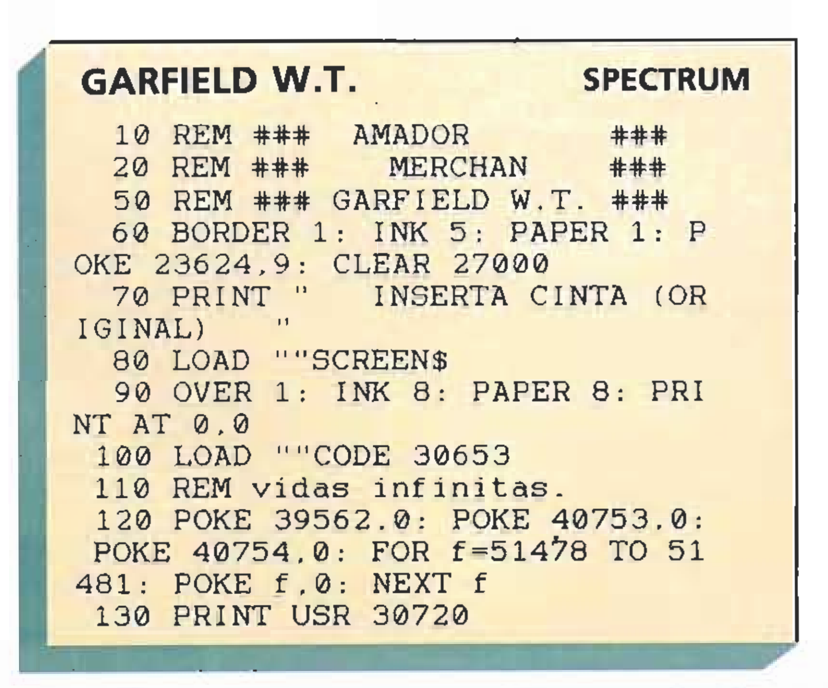
AXEL MAGIC HAMMER — ATARI ST

```
10     DIM B$(520)
20     DIM C(24)
30     FULLW 2
40     clearw 2
50     print "VIDAS INFINITAS PARA AXEL MAGIC HAMMER"
60     PRINT "        POR: D.R.P.  &  M.J.B."
70     PRINT
80     PRINT "INTRODUCE EL DISCO (A) DEL JUEGO"
90     PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
100    PRINT
110    INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)";a
120    RESTORE 250
130    IF A=1 THEN GOTO 150
140    RESTORE 270
150    FOR N=0 TO 21:READ C(N):NEXT N
160    XBIOS 8,VARPTR(B$),0,0,1,0,0,1
170    for n=0 to 21
180    poke_b varptr(b$)+n+168,c(n)
190    next n
194    poke_l varptr(b$)+104,&h6100003e
195    if a=1 then goto 210
200    poke_l varptr(b$)+104,&h4ef90001
205    poke_w varptr(b$)+108,0
210    poke_l varptr(b$)+508,0
220    xbios 18,varptr(b$),-1,-1,1
230    xbios 9,varptr(b$),0,0,1,0,0,1
240    END
250    DATA &H30,&H3C,&H4E,&H71,&H32,0,&H34,0,&H48,&HB9,0,7,0,1,&H37,&HBA
260    DATA &H4E,&HF9,0,1,0,0
270    data 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

ATARI ST

MYTH — SPECTRUM

```
10 REM ************************
20 REM **    AMADOR MERCHAN   **
30 REM **        MYTH         **
40 REM ** CREDITOS INFINITOS**
50 REM ************************
60 BORDER 0: POKE 23624,0: POK
E 23693,0: CLEAR 29999
70 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E 61440: POKE 62045,0: RANDOMIZE
USR 61504
```



GARFIELD W.T. — SPECTRUM

```
10 REM ###   AMADOR       ###
20 REM ###    MERCHAN     ###
50 REM ### GARFIELD W.T. ###
60 BORDER 1: INK 5: PAPER 1: P
OKE 23624,9: CLEAR 27000
70 PRINT "   INSERTA CINTA (OR
IGINAL)   "
80 LOAD ""SCREEN$
90 OVER 1: INK 8: PAPER 8: PRI
NT AT 0,0
100 LOAD ""CODE 30653
110 REM vidas infinitas.
120 POKE 39562,0: POKE 40753,0:
POKE 40754,0: FOR f=51478 TO 51
481: POKE f,0: NEXT f
130 PRINT USR 30720
```

ARCADE MACHINE

Alguien dijo que corren malos tiempos para la lírica, y tal vez no le faltase razón, tan sólo olvidó mencionar que, por lo visto, aún lo son peores para la imaginación, don escaso reservado para unos pocos elegidos. Esto es al menos lo que parecen demostrarnos dos de las grandes compañías del mundo de las recreativas, Capcom y Sega, con sus últimas producciones...



En todo momento podemos recoger las armas que dejan caer nuestros adversarios.

«Final Fight» viene a ser, en cierta forma, la segunda parte de «Street Fighter».

FINAL FIGHT



Podemos elegir entre tres luchadores diferentes, dotados de sus propias características.

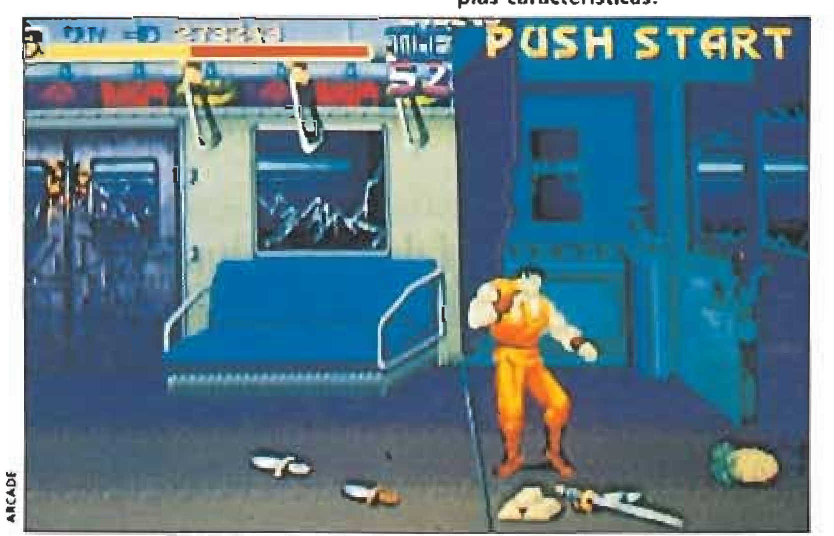
MALOS TIEMPOS

Si habéis pensado que estamos a punto de deciros que tales "novedades" están ambas inscritas dentro del campo de las artes marciales y que casualmente guardan un parecido más que considerable con los muchos títulos aparecidos con anterioridad dentro de este mismo género: chapeau; vuestras dotes deductivas son excelentes, aunque era prácticamente elemental, queridos Watson.

De hecho «Final Fight», la máquina que Capcom nos presenta, viene a ser, en cierta forma, la segunda parte de un juego que a buen seguro todos recordaréis, «Street Fighter»; mientras que, por su parte, «Shadow dancer», la última creación de Sega, viene a poner continuación a otro arcade no menos popular, «Shinobi».

«Final Fight»: la lucha que nunca cesa

Si hay algo capaz de mantenerse menos tiempo en reposo que un guerrero, ese algo es, sin duda, la maquiavélica mente de un criminal, siempre dispuesta a urdir los más siniestros planes o venganzas. No sabemos si por ello, o por otros motivos estrictamente comerciales, es difícil encontrar una máquina recreativa de éxito que no haya encontrado continuación en una segunda parte en la que los malvados de turno, después de la dolorosa derrota, busquen lavar con sangre y destrucción su maltrecho orgullo. Así ocurre, al menos, con «Final Fight» que nos devuelve a los dos heroicos protagonistas de la primera parte para que vuelvan a enfrentarse en las calles de una peligrosa ciudad con toda una horda de delincuentes de la peor calaña. Para poneros en situación, empezaremos por deciros que todos ellos tienen una característica común: ser casi tan buenos como vosotros en las artes marciales, y lo que es aún peor, acostumbrar a utilizarlas siempre de una forma mucho más sucia.



Las hamburguesas y los refrescos repondrán la energía perdida en la lucha.

La falta de originalidad es suplida por buenos gráficos, movimientos y sonidos.

Para rescatar a la bella debemos recorrer una ciudad dividida en siete niveles.

Su misión —que es también la nuestra— va a consistir en intentar rescatar a la bella Jessica, quien, además de ser su mejor amiga, es la hija de uno de los principales magnates de la ciudad. Para ello vamos a tener que atravesar un total de siete peligrosos niveles en los que, como es habitual, vamos a encontrar numerosos enemigos de distinto tipo que intentarán normalmente atacarnos como mínimo en grupos de dos o tres a la vez.

Para defendernos de ellos contamos con un surtido abanico de golpes y movimientos que nos permitirán tanto esquivar los golpes por ellos lanzados como tratar de convertirlos en blanco de los nuestros. Además, el juego permite la participación simultánea de dos jugadores, que pueden colaborar estrechamente entre sí en el cumplimiento de la misión.

Otro importante factor a tener en cuenta es que, como es nota característica en este tipo de juegos, podemos recoger en todo momento las armas que dejan caer nuestros adversarios, así como las que se encuentran escondidas dentro de bidones o cajas, resultando mucho más eficaces en el combate de lo que puedan serlo nuestros puños y pies.

Al comienzo del juego, y de la misma forma que ocurría en otra máquina recientemente comentada, «Golden Axe», podremos elegir entre tres luchadores diferentes, cada uno de ellos con sus propias características; esto no es, ni mucho menos, un mero detalle de adorno en el juego, sino que tiene vital importancia por ser cada uno de ellos especialistas en un determinado tipo de golpes y poseer diferentes agilidades y resistencias.

Cada uno de los dos jugadores que participan en el juego dispone de su propia barra de energía, que se irá agotando a medida que recibamos los impactos de los golpes de nuestros enemigos; cuando ésta llegue a cero la partida habrá terminado para nosotros, a menos, claro está, que nos rasquemos de nuevo el bolsillo y hagamos uso de la habitual opción de "Continue play". La única forma de recuperar en parte esa barra es recoger los objetos -hamburguesas, refrescos- que aparecerán al destruir partes de los escenarios que recorreremos, como los mencionados bidones.



A falta de originalidad, lo que sí nos ofrece «Final Fight» son unos muy buenos gráficos, movimientos y sonidos, y un desarrollo que os resultará o no divertido y adictivo en función de que seáis fanáticos de los juegos de artes marciales.



Durante nuestro recorrido encontraremos extras que aumentan la potencia del armamento

SHADOW DANCER

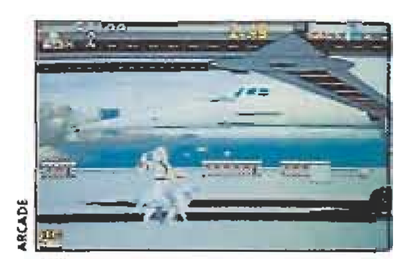
«Shadow Dancer»: el bestia y la bestia

Aunque hayamos parafraseado el título de la famosa película, la verdad es que «Shadow Dancer» poco tiene que ver con ésta, puesto que la «bella» ha sido sustituida por un fornido karateka con poco de bello y mucho de bestia, y a su vez la bestia le ha tomado el relevo un blanquísimo, pero fiero, can que se va a convertir en nuestro compañero a lo largo de la misión.

Esta, que se desarrolla en las instalaciones de un moderno aeropuerto, consiste simplemente en conseguir atravesar los diferentes niveles que componen el juego, cosa nada fácil, pues en nuestro camino vamos a encontrar toda una multitud de enemigos, estratégicamente dispuestos para conseguir que cada metro que avancemos nos cueste sudor y sangre.

Precisamente ésta es una de las pocas diferencias que «Shadow dancer» ofrece respecto al resto de los títulos del género de las artes marciales, ya que los enemigos, en lugar de atacarnos en grupo para tratar de entablar una lucha cuerpo a cuerpo, en muchas ocasiones aparecen guarnecidos tras algún objeto del decorado disparándonos sin cesar. Esto hace que nuestra principal preocupación, más que liarnos a mamporros indiscriminadamente, sea tratar de encontrar los movimientos, el instante y el camino adecuado para tratar de eliminar al enemigo que nos bloquea el camino.

El otro detalle, ciertamente innovador, que el juego ofrece en su desarrollo es el ya mencionado hecho de que un perro va a acompañarnos en nuestro camino. Su comportamiento en pantalla es el siguiente: cuando ante nosotros se encuentre un enemigo, se abalanzará sobre él atacándole, lo que causará que durante algunos breves instantes ambos mantengan un tenso forcejeo. En ese momento deberemos procurar actuar con rápidez y aprovechar que el enemigo se encuentra indefenso para eliminarle, ya que de lo contrario no sólo perderemos una valiosa ocasión para avanzar en nuestro camino sino también a nuestro propio perro, que agotado acabará por ser derrotado y eliminado por su adversario.



La máquina no permite la participación simultánea de dos jugadores.

Nuestro protagonista cuenta con la colaboración de un fiero perro que ataca a los enemigos.

La acción se desarrolla en las instalaciones de un moderno aeropuerto.

En nuestro camino encontraremos "extras" que al ser recogidos nos proporcionarán nuevas armas o potenciarán más las que llevemos, lo que nos evitará tener que recorrer nuestro camino únicamente equipados con la deficiente ayuda de nuestros shurikens.

Pasando a hablar de las opciones de juego, causa bastante sorpresa el hecho de que la máquina no permita la participación simultánea de dos jugadores, si bien lo que no falta a la cita es la imprescindible posibilidad de continuar la partida tras perder todas nuestras vidas, previa introducción de nuevas monedas.

En cuanto a su calidad técnica, «Shadow Dancer» no es precisamente en ninguno de sus aspectos una de las máquinas más espectaculares que hemos tenido oportunidad de ver, y tan sólo los decorados de fondo, en los que se hallan reproducidos con gran grado de detalle algunos de los aviones comerciales más conocidos —entre ellos el famoso Concorde—, ofrecen un panorama mínimamente destacable. ■

LA ÚLTIMA DE PAUL NEWMAN

«EL ESCÁNDALO BLAZE»





«El escándalo Blaze» cuenta el follón que se formó en el americano estado de Lousiana por culpa de los amores del gobernador Earl K. Long (Paul Newman) y la artista de «strip-tease» Blaze Starr (Lolita Davidovich).

Cualquiera podría pensar que nos encontramos ante un escabroso film, realista y con escenas de esas que agudizan los sentidos. Pues no, y como prueba basta un sólo ejemplo: a Blaze, la estrella de strep-tease, no se la ve desnuda en toda la película ni cuando ejerce su oficio. Por lo demás, sus méritos (similares a los de Sabrina) se adivinan sin que sea necesario dar explicaciones obvias.

Que nadie busque, pues, cine histórico; aunque no lo diga la publicidad, todo indica que cualquier parecido con la realidad es simple coincidencia. Al margen de esto, la película está más que correctamente realizada, los fans de Paul Newman disfrutarán con la sorprendente madurez del galán (pese a la edad todavía no se le puede colocar el calificativo de ex) y los mitómanos de las mujeres con abundantes carnes y curvas prominentes dispondrán de un nuevo ídolo que colgar en la habitación.

UNA RUBIA CON UNA EXCELENTE VOZ

SAM BROWN



Sam Brown, hija de un relativamente conocido guitarrista de los años sesenta, Joe Brown, inició su actividad artística como niña prodigio. Pasaron los años y reputadas figuras del "show bussiness" utilizaron su excelente voz para los coros en giras y discos (Phil Collins, Spandau Ballet, Adam an de Ant...). Finalmente, harta de que otros se llevaran la fama, decidió ser la estrella de la película e interpretar sus propias composiciones.

«Stop» fue el título de su primer álbum, sacado de una de las mejores canciones del Lp. Era un trabajo lleno de mezclas y estilos musicales diversos y, por lo tanto, también muy irregular. Ahora, y en la misma onda, se edita en nuestro país «April moon», que reune las mismas características, aunque más "concentradas", según palabras de la misma Sam Brown. Ella es una rubia, de esas tan de moda en el mercado del pop inglés, pero a diferencia de muchas de sus colegas de profesión, posee una voz excelente y unos conocimientos del "tinglado" que la alejan del simple producto de escaparate. Lástima que no todas sus canciones estén a la altura de «Stop».

«CUANDO BRILLE EL SOL»

LA GUARDIA



Se dice pronto: un cuarto de millón de copias vendidas de un disco, pero es algo impresionante para un mercado tan reducido como el español.

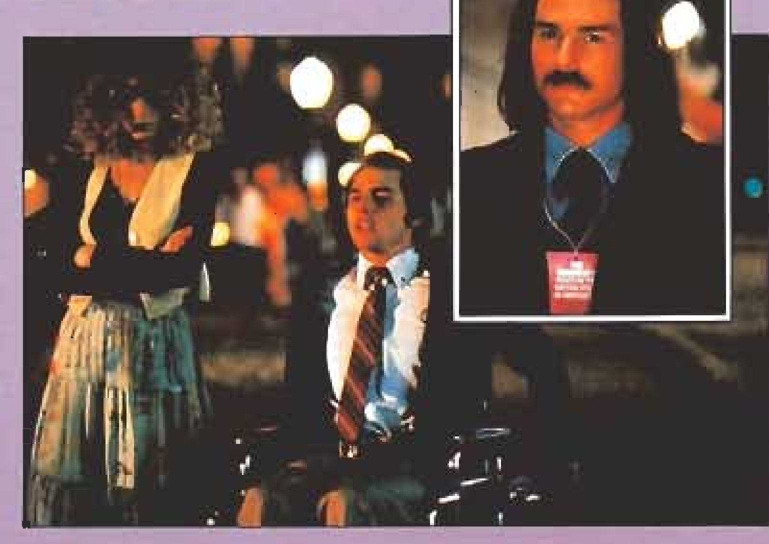
Cuando ocurre una cosa así, se habla de grupo revelación, de fenómeno sociológico, de «boom»..., de todas esas palabras con las que tan bien se explica un suceso a posteriori que no se ha sabido explicar a priori. Pues todo eso y mucho más pasó en 1989 con el disco «Vámonos» de La Guardia.

Ahora van a intentar repetir con «Cuando brille el sol». La fórmula es la misma: música de guitarras emparentada con el country, letras de estribillos pegadizos y melodías fácilmente tarareables, ambientes melancólicos, adolescentes y soñadores en la «onda James Dean», un directo que deberían envidiar la mayoría de las bandas «made in Spain»... y, detrás de ellos, escuchándoles y pidiéndoles autógrafos, una larga colección de fans (no sólo quinceañeras).

Si alguno de los lectores conserva alguno de los viejos singles grabados en pequeñas compañías independientes, que no lo venda. No es sólo una cuestión de añoranza, ahora los coleccionistas lo solicitan con pasión. ¡Ay, aquellos viejos plásticos que no compraba nadie!

A VUELTAS CON VIETNAM

«NACIDO EL 4 DE JULIO»





Los fans del guapo Tom Cruise que no vayan a ver la película «Nacido el 4 de julio», en esta ocasión el actor no sale nada favorecido desde un punto de vista estético (otra historia diferente son sus habilidades interpretativas en papeles no habituales en su carrera, por lo menos hasta ahora). Y es que «Nacido el 4 de julio» es un dramón como la copa de un pino, la enésima vez que los americanos se miran en el ombligo para narrarnos el lado oscuro, trágico y deprimente de la guerra del Vietnam.

Oliver Stone («Salvador», «Platoon», «Wall Street») es el director y el co-guionista del film. Aunque con el llamado "séptimo arte" nunca se sabe con exactitud, «Nacido el 4 de julio» pretende estar basado en hechos reales, los que le sucedieron y que ya contó en un libro Ron Kovic (ex combatiente en esta guerra que le dio, además de medallas, una paraplejia que desde entonces le mantiene postrado en una silla de ruedas). Las escenas bélicas no abundan, «Nacido el 4 de julio» se centra más en la actitud vital del protagonista, en su retorno a la vida civil y en su enfrentamiento con una sociedad que no le ofrece "muchas oportunidades".

Rodado con todo lujo de medios, de largo minutaje y con un desarrollo de los llamados "duros", «Nacido el 4 de julio» es también el final feliz de un proyecto que fracasó en 1978 por falta de medios económicos. Entonces los productores no creyeron en la rentabilidad comercial del film. Ahora, en el 90, taquillas millonarias, «globos de oro», y «oscars» les contemplan con una sonrisa irónica.

Santiago ERICE

LAS CRUELES COMPARACIONES CON MICHAEL JACKSON

BOBBY BROWN



¡Vaya estigma que le ha caído encima al bueno de Bobby Brown! Nada más y nada menos que las comparaciones con Michael Jackson. Hemos de reconocer que todos los periodistas de todo el mundo (con los tradicionales alardes de imaginación que nos caracterizan) preguntamos al cantante por lo mismo: ¿Eres el Michael Jackson de los noventa? Y hemos de reconocer también que el chico, con más paciencia que el santo Job, da la negativa por respuesta, sin poner mala cara ni simulando ser un papagayo que se limita a repetir las mismas palabras una y otra vez.

Idolo entre la comunidad negra de Estados Unidos, y pese a anteriores trabajos en solitario o en comandita con New Edition, el auténtico desmadre de popularidad se lo ofrecieron las millonarias ventas de su disco «Don't be cruel», ratificado ahora con la concesión de los devaluados «Grammys» (a Bobby le ha tocado el de mejor cantante de Rhythm and Blues). Sin las manías de Michael Jackson, el futuro de Bobby Brown se presenta plagado de primeras páginas. La "dance music" hecha por negros ya rompió las barreras del color de la piel y sigue proporcionando buenos dividendos a la industria. Una parte del pastel es para el bueno de Bobby.

LO QUE LES PASA A LAS MUJERES

«MAGNOLIAS DE ACERO»



«Magnolias de acero» está basado en un éxito teatral de Hollywood escrito por Robert Harling. Es la historia de seis mujeres (encarnadas por Sally Field, Dolly Parton, Shirley McLaine, Darryl Hannah, Olympia Dukakis y Julia Roberts) cada una de su padre y de su madre, algunas con relaciones de parentesco, viudas de alcaldes o independientes propietarias de salones de belleza, liberadas o sometidas, misteriosas o simples como el cerebro de un mosquito, con una conexión entre sí: son amigas y se cuentan sus penas y alegrías.

A partir de este esquema, el director Herbert Ross («La chica del adiós», «Buenos días Mr. Chips», «Tócala otra vez, Sam», «Footloose») ha construido una comedia de costumbres con espacio para echar la lagrimita de vez en cuando, que pretende retratar a una serie de mujeres características de la sociedad americana. Ideal para pasar un rato agradable gozando de alguna excelente interpretación, la identificación con los personajes ya es harina de otro costal.



ESCAPATE DEL PELOTON CON TOPO
Perico Delgado
MAILLOT AMARILLO
META
• MULTISCROLL DIRECCIONAL
• CUATRO NIVELES DE JUEGO CON DISTINTOS ESCENARIOS
• SISTEMAS DIFERENTES DE CONTROL SEGUN EL TIPO DE TERRENO
• CAMBIO DE MARCHAS
• CRONO-ESCALADA
• CONTROLES DE AVITUALLAMIENTO
• PERFIL DE LA ETAPA
• COMPORTAMIENTO INTELIGENTE DE LOS CORREDORES
EL PRIMER SIMULADOR DE CICLISMO QUE REPRODUCE FIELMENTE LA MAS DURA DE LAS COMPETICIONES DEPORTIVAS
topo soft
DISTRIBUIDO POR
ERBE
C/ SERRANO, 240 • 28016 MADRID
TELEF. 458 16 58